

Виртуальные радости

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestor.minsk.by

№ 9 (45)
сентябрь
2003 год

Операция S2 Silent Storm

...все гениальные идеи уже приходили в головы игроделам и в ближайшее обозримое будущее игроиндустрия погрязнет в клонах и пародиях. Однако!.. Я ошибся. Заставил меня признать это недавно вышедший Silent Storm от талантливой московской компании Nival. Никогда бы не подумал, что смогу безотрывно играть на протяжении трех с половиной суток.
X-COM?.. Jagged Alliance?.. Забудьте! У нас теперь есть Silent Storm!


Ground Control II, продолжение отлично 3D RTS

АНОНСЫ

Привет-привет! Как отдохнули? Как учеба/работа? Втягивайтесь, втягивайтесь — до следующего лета еще порядочно времени;)... Сразу же небольшое лирическое отступление — викторины в этом номере не будет (по разным причинам), а вот со следующего номера мы ее возобновим. Кстати, просьба к Д.Глебовскому, одному из победителей прошлых викторин, позвонить в редакцию по поводу неполученных им призов. То же самое и с ВР-Парадом. В течение сентября постараемся запустить на сайте голосование, так что заходите на http://www.nestor.minsk.by.

Теперь к делу, то есть к релизам уже произошедшим и лишь вот-вот обещающим состоятся.

Что же интересного появилось в продаже за последний месяц? Первым делом надо упомянуть блистательную тактическую стратегию в полном 3D от Nival под названием **Операция Silent Storm** (обзор Roll-a смотрите на стр. 17).

Вторым номером идет ну очень неоднозначный (боюсь, неоднозначный со знаком "минус") ролевой проект **Lionheart** от Reflexive/Black Isle/Interplay — обзор Lockust`a и статью **"Запрещенное искусство"** М. Магляса о магии в этой игре вы найдете на стр. 12-14.

Появился в продаже и бальзам на душу фанатов экшенов и "Звездных войн". Бальзам называется, как вы, наверное, догадываетесь, **Jedi Academy** (наш обзор см. на стр. 15.)

Все желающие могут ознакомиться с амбициозным российским шутером **Kreed**, а любители исторических RTS уже могут приобрести **Антанту**, стратегический проект от "Буки". Кстати, уже должен объявиться в наших краях адд-он к **Battlefield 1942** под названием **BF 1942: Secret Weapons Of WWII**, политико-экономическая стратегия **Republic: The Revolution** от Eidos и шутер **Tron 2.0**. Вот, пожалуй, и все более-менее громкие релизы августа.

Что нас ждет в сентябре — начале октября? Держитесь крепче!!! Даже если хотя бы половина этих тайтлов появится в этом месяце в продаже, все равно будет "Уууx!" Ибо нас ждут: **Homeworld 2, Worms 3, Max Payne 2, UFO: Aftermath, Star Wars: Knights of the Old Republic, Apocalyptica**, а кроме того может и, чем Valve не шутит, **Half Life 2**... Играть нам не переиграть — эта осень определенно будет жаркой!


UFO: Aftermath должен появиться в продаже совсем скоро

ПАТЧИ

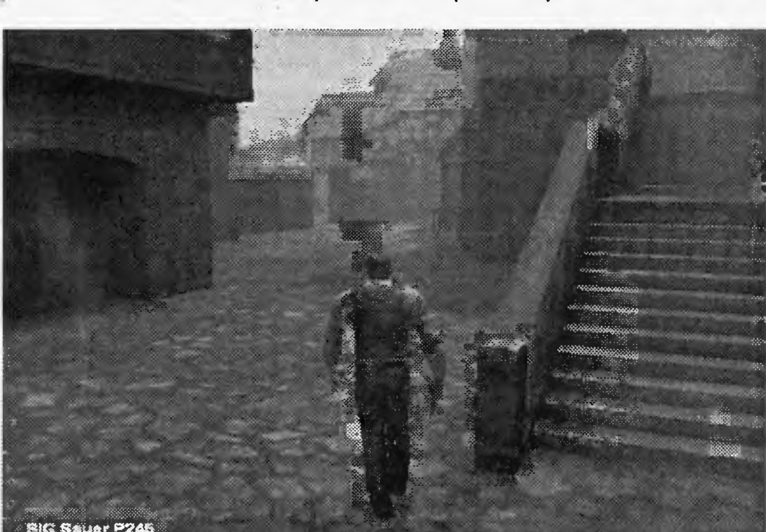


Патчем до версии 1.10 обзавелась **Age Of Wonders: Shadow Magic** (http://www.gamershell.com/download_3081.shtml, 4 MB). Среди всего прочего, он исправляет глюки во время сражений по e-mail.

Заплатка к **Пиратам карибского моря** (1.01) исправляет целый ворох багов и добавляет несколько новых "фичей". Любителям попиратствовать — качать обязательно! (http://games.1c.ru/pirates_of_the_caribbean/files/patches/pirates101.exe, 12,4 MB).

Совсем недавно появившийся в продаже **Tron 2.0** обзавелся "тяжелым" (22,2 MB) патчем (http://www.3dgamers.com/dl/games/tron2/tron-update_1x1.exe.html) до версии 1.02.


NHL 2004: и снова EA установит новую планку качества



Мрачный Shade: Wrath Of Angels

РЕЛИЗЫ

Компания Slitherine Strategies анонсировала стратегию **Spartan**. Игровой движок трехмерен от мозга до костей, наличествует мультиплеер и разные вкусности, вроде продвинутой системы дипломатии. Игра появится в следующем году.

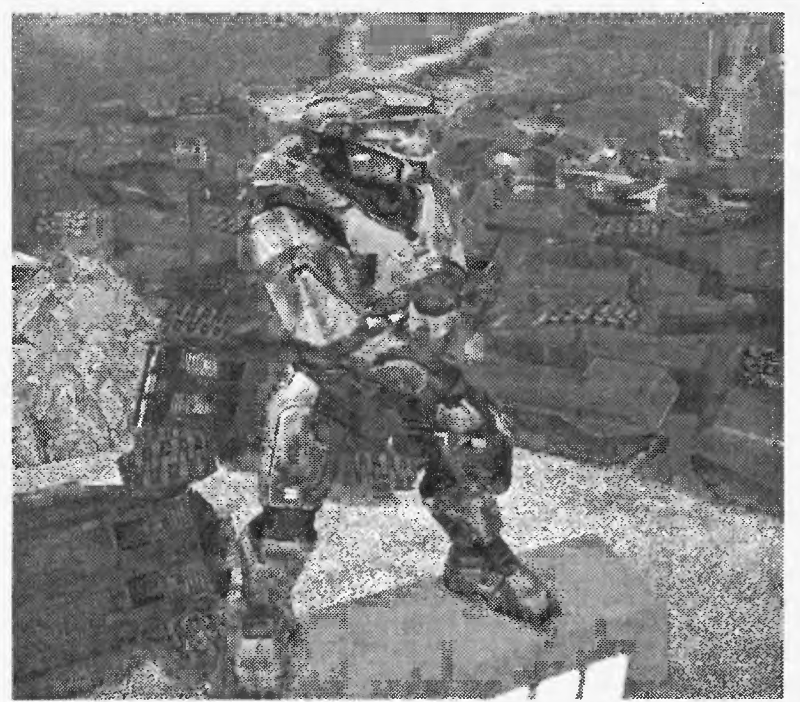
Акелла/1С поделились с игровым миром информацией о своем следующем совместном проекте — 3D военно-морской стратегии **Морской охотник**. Обещают потрясающую графику на движке Storm 2.5 (в "Пиратах..." использовался Storm 2), реалистичную атмосферу Второй мировой, грамотную физическую модель и другие интересности. Жаль, о дате выхода ни слова.

Origin/EA презентовали **Ultima X: Odissey**. Это будет глобальный ролевой проект (хотя разработчики открещиваются от определения "MMORPG", называя **Ultima X** online-RPG с сингловым уклоном), на самом последнем движке Unreal. Умопомрачительная графика в комплекте. Кстати, в игре, судя по всему, будет наблюдаться явный "экшен уклон";(.

Официальный сайт — http://www.uxo.ea.com, игра должна выйти на Рождество. Однако, скорее всего, реальным конкурентом старушке **Ultima Online** десятая часть сериала не станет.

Новые подробности о втором аддоне к **NeverWinterNights, NWN: Hordes Of Underdark**, сообщила Bioware. Игра должна появиться в ноябре этого года и порадовать поклонников 20 часами геймплея, 6 новыми классами, полусотней свежих спеллов, 50 дополнительными feat-ами, новыми монстряками, вещичками, музыкой и многими другими приятными штучками. Само собой, новый сюжет присутствует — геройствовать будем в подземельях Waterdeep.

Electronic Arts официально объявила экшен **Medal Of Honor: Pacific Assault**. Новый движок, "новые миссии о главном" в тихоокеанском регионе, а также стандартный джентльменский набор из свежих сортов оружия и врагов. Зарелизится сей дивный проект, если все будет в порядке, в первом квартале 2004-го.



Halo: ну когда же наконец, когда???

ИНТЕРНЕТ

Сайт экшен-RPG **Black9** (Taldren/ Majesco) пополнился свежей информацией о проекте (включая скриншоты и видеоролик) — заходим на http://www.black-9.com/.

Официальный сайт новой средневековой стратегии **Knights of Honor** от Black Sea Studios открылся по адресу http://www.knights-of-honor.net/.

Обновилась интернет-резиденция грядущей третьей части ужастика от Konami, **Silent Hill 3** — http://www.konami.com/silenthill3/.

Сайт игры **Judge Dredd: Dredd Versus Death** (DvD, хе;) по мотивам известного комикса открылся по адресу http://judgedredd.vu-games.com/. "Родители" — Rebellion Developments и VU Games.

Eidos открыла официальный сайт **Commandos 3: Destination Berlin** — http://www.eidosinteractive.co.uk/gss/commandos3/.

Сайт необычного экшена **XIII** от Ubi Soft недавно открылся по адресу http://www.whoisxiii.com/. Милости просим!

Личным сайтом обзавелся и потенциальный суперхит **Max Payne 2: The Fall Of Max Payne** — http://www.rockstargames.com/maxpayne2/.

Новости настольных игр

D&D заговорит по-русски

Компания "Хобби-игры" взялась за локализацию настольной ролевой системы Dungeons & Dragons. В рамках системы в первую очередь выйдут правила игры в трех книгах:

1. "Руководство игрока" (Player's Handbook);
2. "Руководство мастера" (Dungeon Master's Guide);
3. "Бестиарий" (Monster Manual).

Все книги будут переведены с учетом изменений в игровой механике, произошедших в так называемой версии игры 3.5. После этого планируется начать выпуск приключений для D&D на русском языке. Так что господа ролевики-настольники, не понимающие "буржуйского", будут бесконечно довольны. Осталось лишь узнать цену на данный продукт.

Век мифологий придет на стол

Компания Eagle Games собирается выпустить в сентябре настольную версию игры Age of Mythology. Информации пока не много, но кое-что известно. Игроки будут строить поселения и добывать ресурсы. Будет также постройка различных зданий — от военных до экономических. Никуда не денутся и сражения, в которых примут участие (как и положено) не только рядовые воины, но также герои и чудовища. Как и в оригинале (компьютерной игре), будет три расы: Египтяне, Греки и Нордмены, каждая со своими уникальными зданиями, юнитами и технологиями. Кстати, миниатюр в игре будет более 300. Вот, собственно, и все, остальное — пока страшная тайна, и прояснится, когда игра уже появится на прилавках западных магазинов. Ну, а нам останется только ждать, возьмется ли кто-нибудь перевести и издать игру на просторах СНГ...

Morgul Angmarsky
Morgul77@tut.by

ФАКТЫ

☑ Издательская компания Cenega будет издавать проект The Roots от Tannhauser Gate, приключенческий экшен/RPG в фэнтезийном антураже с видом от третьего лица. Релиз намечен на конец 2004 года.

☑ Джон Кармак в интервью GameSpy сообщает, что новый проект iD не будет иметь ничего общего с предыдущими проектами компании: "Мы не собираемся делать очередной сиквел, — заявил Джон. — Мы займемся новым проектом. Это будет шутер с иными героями и злодеями."

☑ В продаже появилась немецкая версия **Gothic II: Night Of The Raven** (ждем "русефекации";). Про дату официального англоязычного релиза пока ничего не известно.

☑ LucasArts обещает продемонстрировать в начале следующего года свой новый шутер на движке Unreal, **Star Wars: Republic Commando** (наконец-то! хватит уже старый Q3-шный движок эксплуатировать!). Сама игра, похоже, выйдет следующей весной.

☑ CDV сообщает, что **Казаки 2** от GSC-Gameworld должны выйти в первой половине следующего года.

☑ Мозговитые парни из Valve решили-таки все проблемы с полноэкранным сглаживанием (FSAA). Оно будет доступно как для видеокарт ATi, так и моделей на чипах nVidia. Владельцы крутых карт ждут **Half Life 2** и потирают руки.

☑ Проект **Galaxy Andromeda** (ex-Imperium Galactica 3) закрыт.

☑ Компания Cauldron приглашает всех воспользоваться редактором уровней к своему недавно вышедшему шутеру **Chaser** — качайте его отсюда http://www.3dgamers.com/dl/games/chaser/Thirdparty/chaser_world_studio_2000.exe.html (5 MB).

☑ Открытый бета-тест **World Of Warcraft** начнется в следующем месяце (октябре).

☑ Из **Lionheart**, оказывается, можно без особых усилий достать замечательную музыку. Для этого нужно просто переименовать data.dat в data.arj и распаковать его любым поддерживающим этот формат архиватором (тем же WinRAR). Музыка находится внутри архива, в формате Ogg Vorbis.

☑ LucasArts закрыла проект **Full Throttle 2: Hell On Earth**. В виде аркадного экшена — не очень-то и хотелось...

☑ Фирма "Новый диск" издает в России лицензионную оригинальную двухдисковую версию **Tomb Raider: The Angel Of Darkness** с переведенным на русский язык руководством. Самые оголтелые фанаты смогут приобрести коллекционное издание, включающее в себя DVD с разнообразными фанатскими радостями — роликом о создании игры, эксклюзивными фотографиями, саундтреком и так далее.

☑ Глобальный ролевой онлайн-проект **FinalFantasy XI**, по сообщениям Square, появится на PC в конце октября сего года.

☑ Грег Кумбс из Valve на прошедшей ECTS сообщил, что **Half Life 2** должен выйти в срок, 30 сентября. Ждем, скрестив пальцы!

☑ Ubi Soft купила права на серии **Might & Magic** и **Heroes Of Might & Magic** за 1,3 млн долларов.

☑ Началась работа над сиквелом приключения **Runaway: A Road Adventure**. Вторая часть должна появиться в конце следующего года.

☑ Obsidian Entertainment, компания бывшего главы BlackIsle, Фергуса Уруккхарта, подписала партнерское соглашение с Bioware (**NeverWinterNights**, **Baldur's Gate**...). "Дело пахнет керосином"...

☑ Выход **Syberia 2** перенесен на I квартал 2004 года.

Николай "Nickky" Щетько (me@nickky.com)

"— Зло не в том, что входит в уста человека, а в том, что выходит из них, — сказал Алхимик." (С) Пауло Коэльо

Поздравляю вас с началом осени и сочувствую всем учащимся по поводу наступления нового учебного года! Ничего, прорвемся;).

Желаю вам, чтобы из ваших уст выходило поменьше недоброго, грубого, злого. Это касается не только и не столько писем в "НП" (хотя и в них нередко встречаются такого плана пассажи), сколько повседневных отношений. Иногда невольно слышишь чей-то разговор, и прямо "уши вянут". Нет, дело даже не в мате — просто очень хорошо чувствуется элементарное неуважение собеседников друг к другу (а значит, и к самим себе). Когда беседа превращается в обмен фразами-уколами или зуботычинами (опять же, словесными — но разве это сильно меняет дело?), навряд ли вы сможете добиться от собеседника уважения/внимания/расположения.

Продолжу о письмах. Очень жаль, что мою тираду в прошлом номере НП многие поняли неправильно: "Да как так, не обязан он, видите ли, на письма отвечать! Какой же ты тогда, к чертям, почтальон?" и прочее в том же духе. А я, наивный, думал, что все будет понятно из контекста, но, как оказалось, был не прав. Нужно было не полениться и дописать одно словечко во избежание кривотолков. Это словечко — "личные": Я не обязан отвечать на ваши личные письма (тем более, на ВСЕ ваши личные письма).

Теперь немного поговорим о качестве писем и поднимаемых читателями темах. Ребят, мы ведь сами себе писем не пишем;), и поэтому можем лишь комментировать, предлагать темы для дискуссий, да выбирать из вашей корреспонденции наиболее интересную. Жалобы на качество писем — не к нам, мы всегда (или почти всегда) выбираем лучшие письма.

Немного мыслей вслух о бумажной корреспонденции. Вы, наверное, заметили, что все письма в "НП" августовского номера пришли в редакцию по электронной почте. Так уж получилось; в этом номере будет наоборот (или почти наоборот). Но это отнюдь не потому, что "бумажные" письма лучше или хуже электронных. Процент интересных посланий среди тех и других примерно одинаков. Просто иногда "подбираются" лишь сплошь электронные письма — и это нормально. Все ваши письма читаются, будьте спокойны. Любопытно, что в некоторых "бумажных" письмах указывается обратный e-mail (!) адрес. Друзья, очень вас прошу — если у вас есть возможность написать нам письмо в электронном виде, напишите его, пожалуйста, в электронном виде! Этим вы не только сэкономите наше время (мое/наборщиков), но и мои бедные глазки, а вдобавок у вас еще появится хорошая вероятность получить достаточно оперативный личный ответ. И еще один небольшой совет/просьба: пишите "традиционные" письма читаемым почерком и на хорошей бумаге. Писем, которые было бы просто приятно держать в руках (на хорошей бумаге, написанных четко и разборчиво), очень немного. Кстати, что характерно, их форма и содержание связаны — аккуратные письма почти всегда интересны.

Вот, пожалуй, и все мои мысли-пожелания по поводу "технической стороны вопроса". А теперь ваши мысли:

[Самсоненко Евгений Rain]

Я уже долго читаю вашу газету, но написать решился только сейчас. Сразу скажу, что газете хорошая, хотя я читаю в ней не все рубрики. Кое-что есть интересное, а что-то — не очень. Но, на вкус и цвет товарищей нет.

Евгений, наверное, будущий дипломат;). Учитесь, товарищи, как нужно сглаживать острые углы и обходиться без ненужной конкретики. Молоток!

Как-то просмотрел рубрику "Радость чтения" и заметил, что все в основном читают фантастику. Я очень удивился и обрадовался, когда заметил среди фантастики произведения нашего белорусского писателя Василия Быкова. Советую всем прочитать хотя бы одно его произведение ("Облава") и только на родном белорусском языке. Не пожалеете! Это вам не фантастика, а настоящая ЖИЗНЬ.

Далее хочу поговорить об играх. Есть игры, которые действительно оказывают плохое воздействие на организм человека. Серьезно! Например, вы играете в одну игру один час и потом чувствуете, что у вас кружится голова, тошнит, появляется усталость и вы больше не можете ни во что играть. Было такое? Если нет, то у меня было. Да не только у меня, а у моей сестры и двоюродного брата.

Отравление компьютерными играми, или "оверплей", — известная хворь;).

Вы, может, думаете, что у меня старый монитор, да и видеокарта кривая? Да нет, все нормально. Монитор — Targa 15", 85 Гц, видеоадаптер — Riva TNT2 Pro 32 Meg.

Ну, монитор и карта явно не самые новые, но и о "кривости" их нельзя сказать однозначно.

Я думаю, все дело в играх, а именно — в шутерах (вид из глаз). Возьмем, например, CounterStrike. Сама игра великолепная, зря Violator говорил, что она гадость. Я и сам раньше ее не любил. Но когда меня друг (Dungeon) позвал в клуб, то я понял, что Контра по сетке — это SUPER. Именно по сетке, а с ботами это точно гадость. Так вот, после часа игры возникают вышеперечисленные симптомы. Ну не знаю, в Герои-3 я могу играть хоть 3 часа, все нормально, да и со стратегиями порядок. Возьмем для опыта еще одну игру — Max Payne. Игра хитовая. Да я и сам проходил ее несколько раз. Но опять та же проблема, что и в Контре, хотя вид от третьего лица. В игру Project IGI (первую часть) можно играть часами, плохого самочувствия не наблюдается. Почему? А потому, что сделана она мастерски. Значит, есть шутеры, в которые можно играть и чувствовать себя прекрасно. Если вы вдруг думаете, что у меня остальное железо глючное или кривое, то спешу вас разочаровать — ...Max Payne с детализацией на максимум летает.

Ты, на мой взгляд, путаешь понятия "мощное железо" и "глючное/кривое железо".

Вы можете со мной соглашаться, а можете и не соглашаться. Имеете право.

P.S. Уважаю тех, кто пишет правдивые обзоры к играм в "ВР".

Интересное письмо. Честно скажу, что такого за собой ни разу не наблюдал. Ни тошноты, ни резкой усталости (хотя, конечно, если часов десять за экраном провести, она появится;) из-за компьютерных игр не наблюдал. Так что у тебя скорее всего просто аллергия. Аллергия на Counter Strike;)...

[Сопанович Виталий AKA COUNT]

Здравствуй, Никки! Давно хотел написать (даже конверт приготовил — года 2 тому...), да все времени мало, но вот удачное мгновенье. Пишу потому, что хочу обсудить одну тему; давно я уже с ней сталкивался и раньше думал, что люди повзрослеют и все изменится, ан нет. Моему другу купили 3 года назад комп. Почему-то он думал, что станет лучше учиться (конечно же, он грубо ошибался). Целыми днями (исключая время учебы) он сидит, прилипнув к монитору. Ложится спать поздно, а на следующий день в техникуме оживленно рассказывает о той или иной игрушке и своих достижениях, а лишь вопрос зайдет об уроках, сразу угасает и делается мрачным.

Когда компьютер покупают ребенку "для учебы", это обычно вызывает у меня улыбку. Дело в том, что действительно помочь в учебе (специализированные пакеты вроде MathCAD, AutoCAD и так далее) компьютер может только достаточно хорошо разбирающемуся в нем человеку. А после покупки обычно все усилия прилагаются не к освоению компьютера и осознанию, какие его возможности и каким образом могут пригодиться в учебе, а обретению элементарных навыков работы и играм. Поэтому для многих помощь компьютера в учебе ограничивается возможностью доступа к бесплатным свалкам рефератов и курсовых в Интернете. Вообще, покупать компьютер и думать, что станешь из-за этого лучше учиться, сродни покупке энциклопедий для того, чтобы стать умнее; их ведь мало купить, картинки посмотреть — их еще и прочитать надо;). Так и с компьютерами.

Возможно, некоторые скажут: "Да у тебя, наверное, компа нет, а если бы был, то ты ничего бы такого не говорил — сам бы до ночи сидел!" Вообще-то я все это пишу, зная, что в моей комнате стоит Атлон 1700 с 17" монитором; не то, чтобы супер, но у некоторых и этого нет. Да, мне нравятся Max Payne, Metal Gear Solid, NFS: Hot Pursuit и другие, да, они до безумия затягивают, но мой электронный друг не руководит мною и у меня хватает силы воли, чтобы выйти из игры даже в самые захватывающие моменты.

Я рад за тебя. Сила воли — полезная штуковина.

Если кто-то считает, что я против игр, он ошибается — я говорю о том, что надо знать меру.

С тем, что нужно знать меру, никто не спорит. Только вот не у всех получается эту меру знать;).

Мне жаль друга: у него садится зрение (почему-то он "с удивлением" это замечает), ухудшаются знания и оценки.

Почему-то до сих пор бытует расхожий миф о том, что-де "компьютер садит зрение". Не компьютер садит, а сам пользователь! Нормальный монитор (с частотой развертки 85-100 Hz), достаточное расстояние до экрана (минимум — вытянутая рука), постоянные перерывы и упражнения для глаз будут залогом вашего хорошего зрения. А то и в самом деле, купят б/у монитор с рефрешем на 60-75Hz, придвинут его вплотную к глазам, а потом удивляются, отчего так сильно глазки устают;-/. Зрение надо беречь, но его можно сохранить и будучи активным пользователем компьютера.

Но я не могу ему помочь, ведь он меня не понимает. А жаль... Таких людей не единицы. Может, стоит задуматься о деградации личности? Кроме нас самих, никто нам не поможет.

Кроме нас самих, нам действительно никто не поможет. Спасение утопающих в виртуальности — дело рук их самих. Их, однако, можно понять — не каждый сможет устоять перед соблазном с головой окунуться в открывшийся перед ним Новый Мир, не каждый сможет вовремя вынырнуть. Действительно, все хорошо в меру. Не забывайте, что кроме виртуального мира есть еще и реальность (пусть не самая лучшая, но уж какая есть). Так что если ваши друзья или знакомые "попали в сети" компьютера, то ваш долг сообщить им о возможных неприятных для них последствиях (потерей здоровья, "вылетом" из учебного заведения и так далее), но вмешиваться в их жизнь и делать выбор за них вы не вправе. Они имеют право распоряжаться своей жизнью (...здоровьем, и т.д.). Может быть, когда через десяток лет на "уход" в реальность будут смотреть так же, как сегодня на уход в виртуальность, мы осознаем, что были не правы?;)

[Рогов Михаил Михайлович]

Здравствуйте, уважаемая редакция. Мне очень нравится ваша газета. Всегда с огромным удовольствием ее читаю. В особенности понравилась ваша рубрика "Чтиво" [...] Сам я работаю учителем истории в средней школе. И именно ваша газета помогла мне найти новые методы в обучении детей. И за это вам большое спасибо.

Приятно слышать... И вам спасибо на добром слове!

К сожалению, не все игры, про которые вы пишите, я могу проверить лично, так как имею очень древний компьютер. Еще мне нравится рубрика "Настольные игры". Сам я увлекаюсь разработкой настольных игр, в которые с удовольствием играют дети и подростки. В школе я веду кружок "Настольные игры" и ученики проводят там свои чемпионаты и соревнования. Я уже сделал из подручных материалов (бумага, фанера, краски, кубики и др.) около десятка игр и самые удачные получились:

1) "Формула 100" — симулятор гонок на легковых автомобилях по пересеченной местности, в которой участвуют около 50-ти машин.

2) "Бои без правил" — симулятор драки на ринге, где участвуют 48 бойцов.

3) "Футбол" — спортивный симулятор, где участвуют 16 сборных, в состав которых входят звери. Игра сделана по мультфильму "Симба-футболист".

4) "Викинги" — глобальная пошаговая стратегия, где происходят сражения в различных странах с огромным количеством воинов разных эпох и народов.

Но, к сожалению, я не имею возможности эти игры представлять клубам, так как не имею их адресов. Поэтому я очень прошу вас, чтобы вы помогли связаться мне с каким-либо клубом Минска или Борисова. Так как я историк, то иногда могу писать сценарий на историческую тему, поэтому предлагаю свою помощь для разработчиков компьютерных игр.

Если вас заинтересовали предложения Рогова Михаила, то его координаты вы можете найти в частных объявлениях.

Спасибо вам за интересное письмо. Будем надеяться, что наша газета сможет вам помочь найти единомышленников.

[Jimmy_SkY (skyfamily@mail.ru)]

Здравствуй ВР, а также неизменный почтальон Nickky. Пишу первый раз, поэтому сперва воздам хвалу своей любимой газете, равной которой нет во всем мире!

Кстати, интересно, сколько вообще в мире выходит газет, посвященных компьютерным играм?;)

А теперь по пунктам:

1) Насчет Радостей чтения: "Способна ли одна рубрика размером в страничку охватить тот объем информации, который бы раскрывал ее значение" (LoOK from Bobruisk) — А ей и не надо охватывать неимоверный объем информации, ведь вся информация содержится в книгах, а рубрика должна лишь сообщать, какие книги интереснее (по крайней мере, свое субъективное мнение на этот счет). И ей не надо охватывать весь литературный рынок, 5 книг на номер хватит, т.к. вряд ли у настоящего геймера есть время прочитать больше за месяц (в противном случае он не геймер, а библиофил:)). А это много места в газете не занимает.

2) Споры вокруг игр (что лучше): Н@ша почта занимает 2-е страницы (а после утолщения ВР это не много), и эта рубрика создана для общения. Поэтому заявления вроде "глупо спорить, какая из игр лучше", нужно считать неуместными. Общение — это обмен информацией, а при правильном споре человек приводит аргументы, зачастую неизвестные оппоненту, что в данном случае и является информацией. Поэтому предлагаю не прекращать споры, а просто сделать их аргументированными!

Полностью поддерживаю. Если не спорить, не высказываться, не хвалить и не критиковать, то зачем тогда "Н@ша почта" нужна?

P.S.: В №7 за 2003 ты говорил про рубрику об известных игровых сериалах/жанрах/и т.д. Выйдет ли когда-нибудь статья о Final Fantasy, если да, то скоро ли?

Будет, будет обязательно. Скажу даже больше: будет она, скорее всего, в следующем номере. В прошлом номере, как вы могли заметить, появилась статья о Сиде Мейере, и подобные материалы об известных личностях/фирмах/сериалах будут, несомненно, и впредь. Кстати, фанаты игровых сериалов, пишите мне о ваших любимых играх; возможно, ваши ценные советы, замечания и предложения помогут мне и другим авторам при написании "ретроспектив" ваших любимых игровых серий.

[Лазук Андрей (alazuk2002@tut.by)]

Я про смысл жизни и нелюбовь взрослыми игр. Смысл жизни в чем? Я думаю, что в получении удовольствия и только в нем. Всю свою историю человечество только изобретало новые способы получения удовольствия. Компьютер и компьютерные игры — самый последний. Пусть удовольствие дается за счет зрения, но зато есть, о чем с друзьями поболтать... А взросляки просто не признают новых способов и пользуются им привычными — радио, телевидение и т.д. Не говоря о балете:)... Сугубо мое мнение.

[Yura Makarevich
(yuramak@mail.ru)]
Здравствуй, многоуважаемый почтальон Nickky!!! Я с первого выпуска читаю и коллекционирую неповторимое издание публицистического стиля: Виртуальные радости. Поэтому я не мог не заметить статью Morgul-a Angmarsky-ого, опубликованную в путеводителе ON-LINE за апрель нынешнего 2003 года, в которой описывалась одна из лучших (самая лучшая:) on-line игр — Бойцовский Клуб. Благодаря этой статье я, так же как и автор, первые дни с трудом отрывался от экрана. Хотелось бы сказать, что игра просто супер! Но слово супер не передает тех впечатлений, которые рождаются в процессе игры. Возникает мысль: почему бы ни объединиться всем белорусам, играющим в эту игру, и создать в Бойцовском Клубе клан, в который вступали бы только соотечественники? На мой взгляд, идея хорошая. Белорусы объединяйтесь!!! P.S. Встречаемся на www.combats.ru и пишите мне на мыло.

Думаю, многие читатели (да и сам автор) согласятся с тем, что письмо можно было сделать значительно короче, причем без всякой потери смысла. Например, написав так: "Фанаты БК, объединяйтесь!!!";).

[Шиман Наталья]
Привет самому доброму и отзывчивому почтальону на свете! Привет тебе, Nickky! Пишу под впечатлением от свежего номера "ВР": что-то меня в нем порадовало, что-то удивило, а что-то, откровенно говоря, даже возмутило. [...] Очень хотелось бы, чтобы прекратились всякие наезды и угрозы в адрес рубрики "РЧ": мол, пусть кому надо купит себе литературную газету, а в "Виртуальных радостях" ей не место. Однако ты, Nickky, держишься молодцом и не даешь ее, родимую, в обиду, за что и тебе ОГРОМНОЕ СПАСИБО.

ОГРОМНОЕ пожалуйста;) и спасибо за теплые слова.

Ведь, как ты сам уже не раз говорил, нигде до сих пор не было написано, что "ВР" — газета исключительно на игровую тематику. Почему так редко стала появляться рубрика "Чтиво", а "Арена" так и вообще куда-то запропастилась?! (Или вам не присылают достойных произведений? Так вы нам только намекните, и я уверена — ответ не заставит себя ждать!;)

С "Ареной" и "Чтивом" мы стараемся придерживаться стратегии "редко, но метко";). Часто и метко пока как-то, увы, не получается...

И напоследок еще раз о книгах. Несмотря на огромное разнообразие (или лучше сказать "безобразие") в наших книжных магазинах, достаточно трудно найти достойную книгу по соотношению цена/качество. Поэтому куда более экономичным способом поглощения информации является чтение с монитора, а посему огромнейшая к вам просьба (прямо-таки крик души!): поместить в рубрике on-line или в "РЧ" ссылки на сайты наиболее популярных русскоязычных билиотек.

As you wish (см. "РЧ";) Насчет чтения с экрана. Этот вопрос, на мой взгляд, достаточно неоднозначен. С одной стороны, дешево, практично и так далее. С другой стороны, читать с экрана часто неудобно (ноутбуки/PDA есть не у всех) и не очень хорошо для глаз (особенно в случае не самого лучшего ЭЛТ монитора). Но, тем не менее, чтение с экрана часто оправдано, поэтому, собственно, я и ввел в "РЧ" эту подрубрику. Теперь по поводу книг и магазинов. Если вы умеете считать свои деньги, то покупайте книги (особенно фантастику, фэнтези и прочий мэйнстрим) на ярмарках или на торговых книжных рядах. Ярмарки случаются каждую субботу в Минске на Я. Купалы, 27 и в ночь с пятницы на субботу на Дамана, 23. Торговых рядов в столице тоже порядком — в том же Дворце Спорта, на Толобухина и т.д. Но, увы, эти все "вкусности" — только в Минске, как обстоит дело в других городах — не знаю. Если дело обстоит нехорошо, то можно разок приехать и закупиться пищей духовной на месяц вперед;). В книжных же магазинах, на мой взгляд, имеет смысл покупать только специальную литературу (которой нет на ярмарках) и книги, изданные в РБ.

[BehemothTheCat (behemoththecat@mail.ru)]
Здравствуй, родимая "Виртуалка", и ты, Колян АКА Nickky! Читаю, уважаю и люблю вашу газету со второго номера. Все в ней нравится. Претензий нет. Но... с большим трудом достав июльский номер (21 числа!) и прочитав его, понял, что все кому не лень, понимаешь, пишут, а я — нет! Непорядок.

И в самом деле;).

Какой толк от моего мнения, если о нем никто не знает и даже критиковать не сможет именно потому, что не знает его? (О загнул...) Но все по порядку. Стаж игровой у меня средний — 10 лет.

Как-то ты очень скромно. 10 лет для игровой индустрии — немалый срок.

Начинал с "Корветов", затем на ZX Spectrum перешел, ну и поехало... Как ни странно, своего компьютера нет и не было. Все клубы, друзья... По классификации одного из читателей, я геймер-ценитель, причем настолько геймер и настолько ценитель, что выделяю компьютерные игры как отдельный жанр искусства. [...]
Ну, напоследок пару слов о газете. Рубрики хорошие, статьи — супер. Но, ребята, надо переходить из 256 градаций серого хотя бы в 8-битный цвет. Согласен ради это платить за газету в 2 раза больше.

Медленно, но верно мы к этому приближаемся (к полноцветности). Хотя еще и далековато пока.

Прошу расширить "Арт-Арену". "Радость чтения" убирать помоему нельзя. Лично я читаю книги, да и сам, грешным делом, балуюсь. Кстати, весьма рекомендую "Одиссей покидает Итаку" Звягинцева, а также "Чужой в чужой земле" Хайнлайна.

Такое мнение.

[Victor Naumik
(Vicnaum@tut.by)]
Хочу задать вопрос ВР вообще, и Nickky в частности. Меня давно терзает этот вопрос: почему некоторые люди играют в стрелялки с реверсом мыши, а некоторые — без. И это касается меня именно потому, что я по какой-то причине сам играю с реверсом. Реверс, кстати, бывает обычный (вертикальный), который все так и называют — реверс, а бывает еще и горизонтальный, когда и влево вправо меняются местами. Не знаю, кто играет с горизонтальным реверсом (таких людей еще поискать надо!:), я еще лично таких не видел, но играть с ним пробовал — прикольно:)). Но с горизонтальным реверсом все понятно — это вообще извращение, а вот ПОЧЕМУ мне удобно играть с вертикальным реверсом, а моему другу — неудобно? Хочу вот узнать ваше мнение. А лично мне кажется, что реверс — это как левша-правша, кому-то удобно писАть правой рукой, а кому-то — левой. Так же, наверное, и с реверсом. Но с руками все понятно, их у нас две, и они в равной степени работоспособны у каждого (по крайней мере, в момент рождения, дальше — как кого научат). Но почему люди придумали такую штуку, как реверс? По идее, когда смотришь вверх — видишь небо, а не ноги, но для реверсников это совсем наоборот:). Может, у нас просто мировосприятие перевернуто? Вот интересна еще одна вещь: а как профи — пользуются реверсом или нет? Ладно, я думаю, нужно оставить немного места для размышлений и вам, и нам (читателям). Извините за столь сумбурное и несвязное письмо — вечная спешка как-никак...

Действительно, очень интересная тема для обсуждения! Насколько интересная, настолько и непонятная. Не могу понять, почему же одни играют с реверсом, а другие — без. Как-то связывать это с квалификацией игрока я бы, честно говоря, не стал. Слышал много баек (дескать, когда реверс включен, игрок управляет не экраном, а непосредственно прицелом) о реверсе, но не очень в них верю. Однако признАю, что не могу быть достаточно объективным — турниры и прочие игровые состязания меня не сильно интересуют, да и в клубах я — редкий гость. Возможно, наши читатели смогут прояснить картину?

А пока они пишут нам письма об этом, расскажу о своем опыте. Я начал играть с "инвертированной" мышкой практически сразу же после того, как вообще перешел на мышиное управление в шутерах (вы не поверите, наши самые молодые читатели, но давным-давно;) в 3D-экшены играли исключительно на клавиатуре). Но буквально с полгода назад выдался такой период, когда я вообще не играл в шутеры пару месяцев. И когда я после этого долгого перерыва наконец запустил Quake 3 по сети, то вдруг почувствовал, что мне неудобно. Непонятно отчего, но неудобно, и все тут. Совсем неудобно! Промучавшись минут пять, я понял, в чем дело, и выключил реверс. О чудо! — управлять снова стало легко и приятно. С чем связать такой резкий переход (с перерывом?), не знаю. Стоит, однако, отметить, что к шутерам я никогда особой любви не питал, и играю в них довольно посредственно, исключительно удовольствия ради, а не результата для.

Мой друг, коллега и просто хороший человек Leviafan, гораздо более искушенный "стрелялкоман";), чем я, прокомментировал письмо Виктора так:

"Знаешь, есть такое высказывание: "Сколько людей — столько мнений". Я бы его дополнил — "Сколько людей — столько привычек". Да, есть люди, которым намного удобнее играть с реверсом. Более того — я один из них. Во всех 3D-шутерах я ставлю реверс, и везде, где есть хоть какая-то ориентация относительно вертикальной оси. А вот почему некоторым удобнее — это нужно рассматривать каждого человека в отдельности. Например, я в детстве (ну, образно говоря), когда еще видеокарта с поддержкой режима VGA была редкостью, частенько играл в симуляторы — F19 Stealth, F-15 и т.д. Там мышь была как бы ручкой пилота, т.е. тянешь ее на себя — нос самолета задирается, от себя — опускается. Вот и привык. С тех пор у меня подсознание всегда "тянет мышь на себя", когда надо посмотреть вверх. И так для каждого — у кого смещение вдоль вертикальной оси вверх ассоциируется с движением мыши на себя, тот играет с реверсом (хотя правильнее — инвертом), у кого нет — тот игнорирует данную опцию. Может, ты, как и я, в прошлой жизни был пилотом?:))

P.S. Хорошо, хоть разработчики о нас, инверсированных, не забывают."

[RaoLiN]
Здравствуйте, товарищи геймеры! Читаю я "ВР" и понимаю, что не любите вы Heroes Of Might & Magic 4. Все пишут, мол, играю в то-се и Героев, добавляя в скобках: "конечно, в третьих". В такие моменты я изумляюсь, удивляюсь и даже немножечко злюсь. Можете приехать в г. Борисов и бросить в меня камень, но я скажу вам страшную-престрашную вещь: Heroes Of M&M 4 лучше Heroes Of M&M3! Могу до бесконечности называть достоинства 4-ой части. Если кто заинтересовался — пишите. Или поддержите, чему буду искренне рад, или поспорьте (все равно буду рад). Пока, друзья! P.S. Только в голову не цельтесь. Ладно?

HoMM4 — хорошая игра, но она не стала таким прорывом и шагом вперед, как третья часть. Игроки хотели новой революции, а получили... Не получили они революции, короче. Красиво — безусловно. Но вот геймплей... Полноправное участие героев в бою, на мой взгляд, оказалось не самой удачной мыслью. Кроме того, меня (и не только меня) очень раздражало отсутствие нормальной сетки и не очень удобное (ладно, "непривычное") управление. Несмотря на все это, HoMM4 — достойная игра. Однако я считаю (и, как видите, многие читатели со мной согласны), что HoMM3 были играбельнее и значительно интереснее.

[#ZED#]
Здравствуйте, Николай и "Виртуальные радости"! Читаю вашу газету уже год и вот что я вам скажу: "ВР — лучшая газета, которую я видела за всю свою жизнь".

[Все редакция покраснела и засмущалась;)]

В ней есть все нужное для геймера, ну если не все, то почти все. Нет лишней информации, которой и так у нас хватает. Прочитав "ВР" за июль (N7, 2003 г.), наткнулась на статью "Как стать "отцом" Counter Strike за 2 дня" — валялась по полу от смеха минут пять. По мере чтения представляла себе всю эту картину, хотя чтобы вникнуть в это и увидеть собственными глазами такое зрелище, надо всего лишь сходить в клуб. Там и представ нут вашему всевидящему оку "отцы" Counter Strike-a:))). Молодец, AloneCat, за такую "голую правду", хотя можно было ее и одеть:).

Вам спасибо за такое позитивное письмо. AloneCat-у, думаю, приятно будет;).

[Satan_CS
(satan_cs@tut.by)]
Пираты XXI века. Все знают, кто такие пираты. Это морские волки, бесстрашные и отважные люди. О них написана не одна книга и снят не один фильм. А вы хоть раз попробуйте выйти на улицу и спросить у первого десятилетнего паренька: "Кто такие пираты?". Не сомневаюсь, что в ответ вы услышите такие "лейблы", как "Фаргус" и "7 волк". Именно такие "русефекатары" и являются пиратами XXI века. Думаю, не я один матерился, когда играл в TESIII:Morrowind от "Фаргуса", бился головой о стену, когда глючил Sniper и топтал клаву после игры в Might&Magic IX (хотя и лицензионная M&M IX не подарок).
И вот в один прекрасный день я подошел к продавцу компакт-дисков и попросил привести на заказ тот самый Morrowind, только лицензионный. Каково же было мое удивление, когда я узнал цену на jewel-диск — 7000 бел.рублей. Таким способом я приобрел WarCraft 3 с доступом в Battle.net и "Глаз дракона" — очень перспективную RPG. Хотя "Фаргус" обрадовал меня локализацией Fallout.
Компьютерные газеты пестрят вопросами: "Где достать крэк?", "Где найти патч на пиратскую версию игры?" и т.д. И все ваши мучения стоят 2-3 тысячи бел.рублей. А лицензионный диск можно купить не только в магазине, но и заказать по Интернету. Так давайте поддержим российского производителя (дай Бог, в скором времени и белорусского).
P.S Хотя истинные гурманы могут купить BOX-овую версию игры, но это будет куда дороже.

Поддерживаю. Jewel-версии действительно спасение для любителей игр. Ей богу, отдавал бы до 10 у.е. (Fallout купил бы и за 20;) за лицензионные версии любимых игр. А что мы имеем на сегодняшний момент? Warcraft III, российские игрушки да нечастые локализации (нередко халтурные) — вот вам и все "лицензии" по приемлемой цене. А как быть с остальными? "Хочешь оригинал — покупай коробку за 30$+"? Это не дело;(. Вот если бы разработчики игр и софта прочувствовали ситуацию и начали бы активно действовать, пираты скоро бы вымерли как класс.

P.P.S. "ВР" — Forever, "ВР" — RuLLeZ!

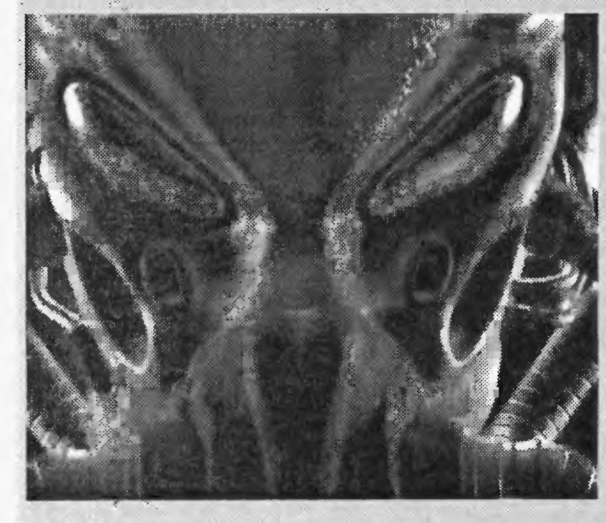
Поддерживаю;).

Уважаемые друзья! А что бы вы сделали, если бы стали редактором нашей газеты? Итак, "Если бы я был редактором "ВР", я бы..." — пишите письма, развивайте тему!!! Разумеется, это не значит, что нужно писать только на эту тему;). Кстати, следующая "Н@ша почта" будет не совсем обычной (или даже "совсем необычной";) Заинтриговал? То-то же! Увидимся в октябре, навечно ваш, до сих пор не уволенный;),

Почтальон Nickky
(me@nickky.com)

P.S. Прим.ред. — По поводу последней фразы непосвященных читателей отсылаю на сайт ВР в раздел "Письма в редакцию".

Fallout 2



1. Посмотрите на логотип Vault-Tech Maps, который есть на карте мира. В верхних углах ее есть цифры и буквы. Думаете, они там просто так? L5-AA23. Вспоминаете Звездные войны, где держали принцессу Лею на Звезде Смерти? Уровень 5, камерный блок AA23, естественно. Дальше. TK-421. Какой позывной был у пехотинца, чью униформы спер молодой Скайуокер? Помните фразу: "TK-421, ответь..."

2. Если в центре Modoc'a залезть в колодец, то можно увидеть несколько мешочков с деньгами. Если взять один из них, то герой произнесет фразу из кинофильма The Goonies, которую в фильме произносил Mouth в колодце желаний.

3. В Нью Рено залезьте в подвал, где вы нашли перчатки с подковами, и ткните на Мастикатора. Он скажет вам: "Майк любит уши". Кроме того, если покопаться в ящиках боксеров, которые находятся возле ринга, то можно найти много ссылок на Евана Холфилда и Рокки.

4. Поговорите с одним из Хабологистов-ученых. Ба! Да это же Дэйв Хэнди, один из разработчиков.

5. Если вы встретите патруль Анклава, то один из них может произнести следующую фразу: "Да, а теперь ты мне будешь вешать лапшу, что ищет водный чип? Взять его!"

6. Прикол по фильму Funny Farm. В Модоке вы можете поучаствовать в конкурсе на быстрое поедание приготовленного брамина. В фильме было нечто похожее. И реакция героя та же.

7. Прикол по Волшебнику Изумрудного Города. В НКР есть девочка с роботом. Девочку зовут Элли (Dorothy), а робота — Тото (Todo).

8. В Городе-убежище на третьем уровне Убежища есть старичок, который напевает... Maybe из первого Fallout'a.

9. Прикол по фильму Молчание Ягнят. В Армейской Базе Сьерра вы можете найти голодиск, который записал доктор Лектор.

10. Прикол по Magic: The Gathering. В Гекко идите в бар и поговорите с одним из завсегдатаев. Он предложит вам купить у него карточную игру Tragic: The Gathering.

11. Прикол по фильму They Live. При разговоре с шерифом в Реддинге вы можете сказать ему: "Я пришел, чтобы надрать пару задниц и жевать жвачку" — любимую фразу героя фильма.

12. В Нью Рено на стенах можно увидеть ники разработчиков, например, T-Ray.

13. В Арройо возле колодца стоит товарищ, которого зовут Фергус. Прямо как Фергуса Урукхарта.

14. Прикол по книге Планета Обезьян. В Брокен Хиллз есть доктор Заюс.

Воронецкий "AlienRaven" Михаил
pisma@nestor.minsk.by

КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ

Test Drive 6

1. Введите вместо своего имени марку "Honda XR". Как результат, вы будете ездить в игре на одноименном мотоцикле.
2. Введите так же "AKJGQ" — и получите $6 миллионов.

Midnight Club 2

Для ввода читов зайдите в меню Options-Cheat Codes и затем вводите следующие коды (некоторые коды не работают в режиме карьеры):
griswold — открыть все города.
theparrot — открыть все типы игры.
upupdowndown или rimbuk — открыть все города и машины.
octane — получить ускорение-нитро.
yerbamate — неограниченное нитро, а также нитро на мотоциклах.
starpower — получить пистолет и неуязвимость (нажмите F для стрельбы из пулемета).
leatherandlace — получить пистолет, гранатомет и неуязвимость (нажмите F для стрельбы из пулемета, H — для стрельбы ракетами).
howhardcanitbe0-9 — установить сложность (0=самая простая).
howfastcanitbe0-9 — установить скорость (0=самая медленная).
starlite — психоделический вид.

Tony Hawk's Pro Skater 4

Чтобы активировать читы в игре Tony Hawk's Pro Skater 4, выберите в игровом меню пункт "Options"->"Cheats" и введите следующие коды:
Watch_Me_Xplode — выбор уровня.
FBIAGENT — режим "матрицы".
BELIKEERIC — отличный rail.
FREEWHEELIE — отличный мануал.
I'MYELLOW — всегда выполнять специальные действия.
moon$hot — лунная гравитация.

Jedi Knight 2

Активируйте консоль, нажав t, затем введите следующие коды:
boinga* — режим бога.
cartograph — открыть карту
diediedie — получить все оружие.
freebird — режим полета.
gameover — пропустить уровень.
gimmestuff — заполнить инвентарь полностью.
gospeedgo* — режим замедленного движения.
iamagod — получить Uber-jedi.
quickzap — войти в специальный коридор.
statuesque* — заморозить врагов.
trainme — поднять уровень силы.
trixie — получить ману.

Примечание: знак * необходимо заменить на 1 или 0, предварительно поставив пробел.

Jedi Knight: Jedi Academy

Чтобы активировать читы в игре Jedi Academy, во время игры вызовите консоль (Shift+~) и введите слово "devmapall" (без кавычек). После этого станут доступны следующие коды:
god — неуязвимость.
noclip — возможность проходить сквозь стены.
notarget — враги будут игнорировать игрока.
kill — совершить самоубийство.
give all — получить все оружие и патроны.
give health — восстановить здоровье до 100%.
give armor — восстановить броню до 100%.
give ammo — восстановить боезапас до 100%.
npc kill all — убить всех персонажей, кроме игрока.
shaderlist — показать шейдера.
undying — режим "мертвеца".
quit — выйти из игры.

Aquanox 2: Revelation

Запустите игру с указанными ниже параметрами, чтобы командная строка имела следующий вид: "C:\Aquanox 2\AquaNox 2 Revelation.exe" -drake -strega -amitab -fuzzyhead -mice

Во время игры будут доступны следующие коды:
[F7] — режим "бога".
[F8] — невидимость.
[F10] — завершить миссию автоматически.
[F11] — завершить миссию вручную.
[F12] — проиграть миссию.

Tron 2.0

Во время игры нажмите клавишу T, чтобы вызвать окошко для мультиплеерного чата. Введите код и завершите ввод нажатием клавиши Enter.
mpkfa — получить все оружие, здоровье и энергию.
mptears — повторить эффект предыдущего кода.
mphealth — восстановить здоровье.
mpgod — режим неуязвимости.
mpmaphole — пропустить уровень.

Age of Wonders: Shadow Magic

Во время игры нажмите одновременно CTRL-SHIFT-S и после звукового сигнала вводите коды:
gold — максимальное количество золота.
mana — максимальное количество маны.
explore — открыть всю карту.
fog — убрать туман.
research — получить все научные исследования.
win — выиграть сценарий.
freemove — включить свободное передвижение.
towns — открыть все города на карте.
lose — проиграть сценарий.
spells — получить спеллы.
instantprod — включить режим быстрого изготовления.
instantres — включить режим быстрых исследований.
ai Toggle — включить AI, чтобы он играл вместо игрока.
upgradehero — получить апгрейд для героя.
emergehero — сотворить заклинание героя.
cityspy — включить режим слежения за вражескими городами.

Lionheart: Legacy of the Crusader

В игре есть баг, который можно использовать для добывания различных вещей. Найдите любой сундук. Затем нажмите клавишу F9, чтобы сохраниться. После этого откройте сундук (может понадобиться отмычка), и если вас не устраивает предмет внутри него, просто перезагрузите последний сейв — предмет изменится.

Europa Universalis: Crown of the North

Во время игры нажмите TAB и вводите следующие читы:
DIMMUBORGIR — показать все здания.
UTOPIA — победить повстанцев.
SVENSK — не объявлять войну.
BURP — отключить игровые события.
AIK — потерять 5000 денег.
MANUNITED — получить 5000 денег.
STEFANREHN — режим "бога".
RICHARDBAD — потерять 1000 очков победы.
RICHARDNICE — получить 1000 очков победы.
KILLSTIG — убить Hertig Stig.
KILLVALDEMAR — убить Hertig Valdemar.
KILLERIK — убить Hertig Erik.
KILLBIRGER — убить Konung Birger.
KILLMENVED — убить Menved
KILLHAAKON — завершить игру.

American Conquest: Fight Back

Во время игры нажмите Enter и вводите следующие коды:
VICTORY — выиграть на уровне.
viewall — показать карту.
babki — получить 5000 единиц ресурсов.
changeunit — эффект неизвестен.
ntch — эффект неизвестен.
qwe — эффект неизвестен.

Как стать "космическим рейнджером"

Все вы знаете, что при помощи клавиатуры и мышки можно играть буквально во все игры. Что касается гоночных симуляторов, то, совершенно однозначно, для того чтобы получить от них истинное удовольствие, нужно к столу, как минимум, прикрутить приличный руль. Ну, о джойстиках я уже не говорю. Виртуально летать, нажимая на кнопки, а не наклоняя рычаг джойстика, — вообще является признаком плохого тона.

Однако истинный геймер не должен забывать и о таких замечательных гаджетах, как геймпады. Про эти незаменимые для любителей аркад, файтингов и спортивных симуляторов устройства я рассказывал вам много раз, и на сегодняшний день фирм, которые их производят, довольно много. Сегодня я хочу представить вам внешне не слишком навороченный, однако, как ни странно, очень самодостаточный геймпад от фирмы SVEN под названием Rockfire Space Ranger QF-307U.

Для тестирования я использовал вот такой компьютер: Celeron 850 (разгон до 1000 MHz), 128 Mb RAM, nVidia gForce2 AGP 32 Mb VRAM TVOut, 20 Gb HDD, 20x CD-ROM Samsung, звуковая плата Diamond Sonic Impact A3D.

Что касается набора игр, то он был таковым:

Hunter Hunted (старая добрая аркада),

Mortal Kombat 4 (файтинг),

FIFA 2002 (футбольный симулятор),

Midtown Madness 2 (авто-симулятор),

Microsoft Combat Flight Simulator 2 (авиа-симулятор),

Star Wars Rogue Squadron 3D (космический симулятор).

Традиционно, с самого начала о комплектации. "Классика" для SVEN'a: геймпад, мануал, диск с драйвером (точнее — с сервисной программой). И все. Так же лаконично выглядит и дизайн Space Ranger QF-307U. Его внешний вид мне даже немного напомнил контроллеры игровой консоли PlayStation One и первых "мегадрайвов" от Sega. Однако даже такое глобальное упрощение практически не повлияло на удобство в его использовании. От первого "мегадрайва" Space Ranger QF-307U получил слегка модернизированную форму, от второго (да и не только от него) — шесть кнопок в правой части. Ну, а у геймпада от PlayStation были позаимствованы четыре кнопки под указательные пальцы. Правда, у PS они расположены совсем не так, как в QF-307U.

Подключение геймпада (через порт USB) и "нахождение" его играми произошло без особых проблем. Система, впрочем, как и игры, "видела" QF-307U совершенно ясно и точно. Вот только дополнительные клавиши для указательных пальцев игра Hunter Hunted почему-то упорно не хотела воспринимать. Что поделаешь? В то время, когда компания Sierra выпускала Hunter Hunted, геймпады с количеством кнопок более шести были как-то не слишком распространены:).

Геймпад оказался довольно комфортным. К тому же при разработке QF-307U производители использовали интересное решение — вместо обычного "крестика", был использован модифицированный, напоминающий увеличенный в несколько раз аналоговый джойстик. Кроме того, на нижней панели геймпада имеется четыре резиновых ножки, так что теперь вы можете положить QF-307U на стол и более-менее комфортно использовать его в качестве летного манипулятора. Сперва это немного непривычно, но, при наличии определенной сноровки, ощутимо способствует увеличению скорости и маневренности управления. Единственное, что не слишком приспособлено к использованию в файтингах, это верхние кнопки. Они размещаются таким образом, что быстро нажать их одновременно или последовательно никак не получается. Зато благодаря выступу под корпусом QF-307U держать его в руках очень удобно.

Все 10 кнопок геймпада нажимаются максимально удобно (читай — не слишком туго и не очень легко), а их количество окажется максимально достаточным для большинства игр.

Потратив немного времени на запоминание кнопок (передача, удар, подкат, переключение игрока и т.д.), вы наверняка получите намного большее удовольствие, играя в виртуальный футбол (хоккей, баскетбол) при помощи QF-307U. При желании вы можете переопределить кнопки "под себя".

Жаль только, что при очень продуманном дизайне "крестика" для таких же игр, как авто- и авиа-симуляторы, данный девайс все-таки не очень подходит, ибо "цифровое" управление (нажал-отпустил), сами понимаете, ничем не отличается от клавиатурного, а возможно даже несколько отстает от него по своему удобству.

А так — очень неплохой и недорогой (всего полтора десятка у.е.) геймпад для небогатых, но привередливых в плане качества фанатов файтингов, аркад и спортивных симуляторов.

SilentMan
SilentMan@tut.by

Геймпад Rockfire Space Ranger QF-307U предоставлен для тестирования магазином "Компьютерный Мир"

Часики в "окне"

Наверняка, сидя за компьютером, вы не раз сталкивались с собственной привычкой: на вопрос "который час?" отвечать, предварительно взглянув не на наручные часы, а в нижний правый (могут быть варианты) угол монитора. А что вы думаете о том, чтобы встроить реальные стрелочные часы прямо в системный блок компьютера?

В идеале, конечно, этот проект стоит сделать на оргстекле в уже прорезанном окне боковой стенки системного блока, однако можно и не мучиться и просто просверлить пару отверстий в сплошном металле стенки.

Для начала покупаем в обычном часовом магазине или даже на рынке простые китайские часы, которые работают от стандартной пальчиковой батарейки. Притащив их домой, жестоко "курочим" (оставляя механизм и стрелки).

На оргстекле или на металле боковой стенки сис-блока рисуем окружность циферблата.

Теперь аккуратно и очень точно измеряем толщину самой широкой оси, несущей стрелки, и вырезаем нужное отверстие.

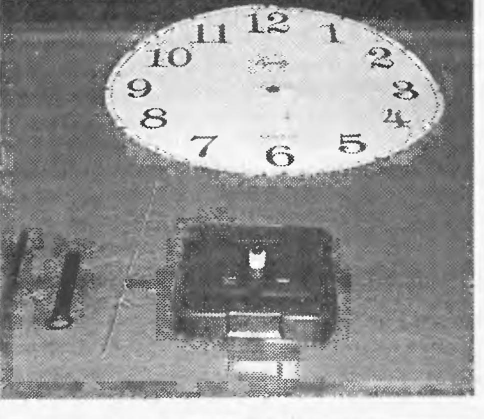
Постарайтесь не ошибиться!

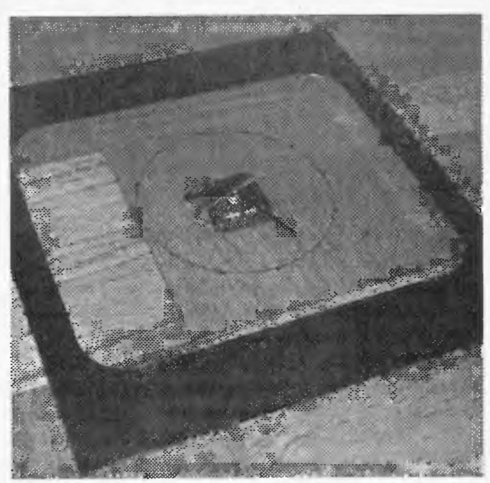
Даже миллиметровый зазор может испортить всю красоту. А ведь системник у вас только один...

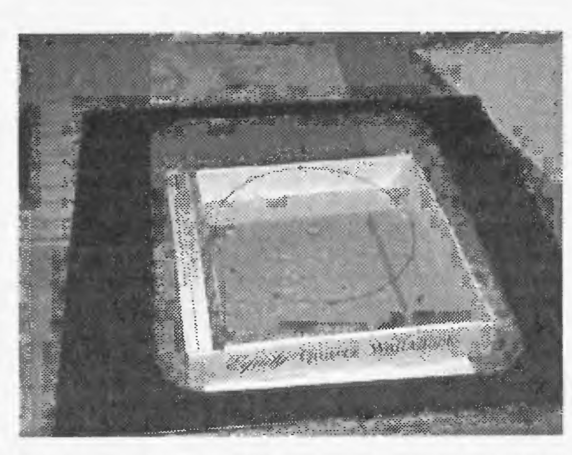
Если коробочка с механизмом часов имеет кое-какие выступающие части, стачиваем их напильником, чтобы весь агрегат очень плотно прилегал в поверхности оргстекла (или металла).

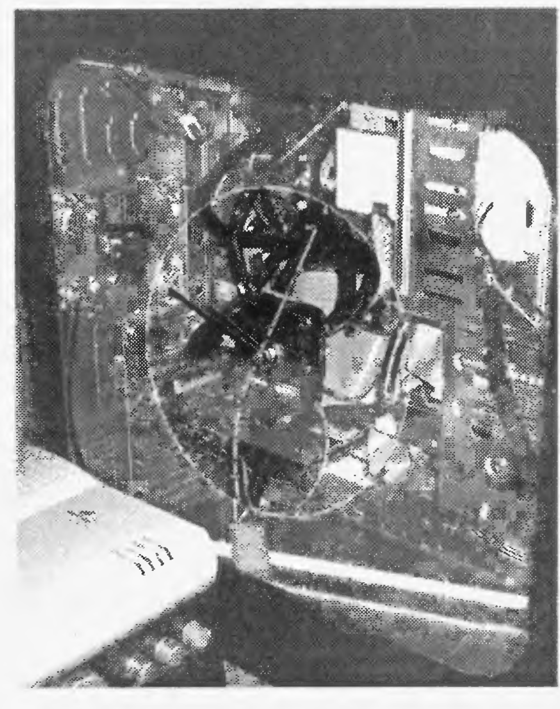
Очень нежно и аккуратно надеваем стрелки на соответствующие оси часового механизма и устанавливаем батарейку в отсек питания.

Осталось только установить панель корпуса на место и, при желании, выгравировать дремелем или просто наклеить на соответствующие места цифры, указывающие тот или иной час.









В следующий раз я расскажу вам, как прикрепить все это "дело" на руку.:)

SilentMan
SilentMan@tut.by

Список релизов от Capcom

Компания Capcom обновила список релизов на своем американском сайте (www.capcom.com). Выглядит он следующим образом:
Pro Cast Sports Fishing (Xbox) — 26 августа 2003 года.
Bombastic (PlayStation 2) — 26 августа 2003 года
P.N.03 (Nintendo GameCube) — 9 сентября 2003 года
Group S Challenge (Xbox) — 23 сентября 2003 года
Dino Crisis 3 (Xbox) — 23 сентября 2003 года
Viewtiful Joe (Nintendo GameCube) — октябрь 2003
Mega Man Zero 2 (Nintendo GameBoy Advance) — 7 октября 2003 года
Mega Man X7 (PlayStation 2) — 14 октября 2003 года
Resident Evil Code: Veronica X (Nintendo GameCube) — 21 октября 2003 года
Onimusha Tactics (Nintendo GameBoy Advance) — 28 октября 2003 года
Maximo vs Army of Zin (PlayStation 2) — 20 января 2004 года
Gotcha Force (Nintendo GameCube) — 10 февраля 2004 года

Soul Calibur 2 возвращается



Компания Namco сообщает о поступлении в продажу версий файтинга Soul Calibur 2 для PlayStation 2, Xbox и GameCube. Первоначально изданная на Dreamcast, игра пользовалась немалой популярностью у обладателей консоли от Sega, и теперь издатели хотят повторить успех игры на приставках нового поколения.

Отличительной особенностью новых версий игры будет дополнительный персонаж, причем для каждой консоли свой собственный: Link для GameCube, Spawn для Xbox и Heihachi для PlayStation 2.

Особенности национальной рыбалки

Capcom сообщает о поступлении в продажу симулятора рыбалки Pro Cast Sports Fishing. Игра включает в себя несколько режимов соревнований и обычную рыбалку. Игра появилась на прилавках магазинов в августе 2003 года на Xbox.

Лара сменила разработчиков

Компания Eidos Interactive сообщила, что следующую часть игры про длинноногую мисс Крофт будет разрабатывать не Core Design, которая является автором всех шести частей Tomb Rider, а студия Crystal Dynamics, известная своими проектами 102 Dalmatians и серией Legacy of Cain. Пока Eidos никак не прокомментировала причину подобного поступка.

Вести из мира Resident Evil



Американское подразделение игрового гиганта Capcom уже принимает предварительные заказы на GameCube-версию Resident Evil Code: Veronica X. К слову, Capcom решила портировать на нинтендовскую консоль не первоначальную версию для Dreamcast, а версию для PlayStation 2, а значит всех обладателей GameCube ждет усовершенствованная графическая составляющая и дополнительные восемь минут видеовставок. NTSC-версия игры появится на прилавках американских магазинов 21 октября. Сроки релиза Pal-версии Resident Evil Code: Veronica X пока не называются.

Xbox.com обновился

Microsoft обновила свой ресурс Xbox.com, который, как вы догадываетесь, посвящен исключительно суперконсоли, носящей таинственное имя Xbox. Теперь на сайте создано онлайновое сообщество геймеров, играющих через систему Xbox Live. Чтобы войти в систему, потребуется ввести номер вашего цифрового NET-паспорта. Кроме того, на сайте будут публиковаться таблицы рекордов игроков, играющих через систему Xbox Live.

Андрей Егоров, egorov@igromania.ru

THE RING

Платформа: DreamCast
Жанр: survivor-horror
Разработчик: Asmik Ace Entertainment Inc.
Издатель: Infogrames Inc.

Ох, сколько было попыток создать игру жанра survivor-horror, которая бы превосходила уже осточертевший Resident Evil... Очень много. Вспомним ужасный Evil Dead или непонятный Vampire Hunter D и многие другие. Но были и очень даже неплохие: Silent Hill, Parasite Eve и еще несколько достаточно спорных игр подобного жанра. Вот и The Ring — игра достаточно спорная. Если спросить у десятерых человек, игравших в The Ring, то почти наверняка пятеро скажут: "отстой". И будут правы, но другие пять так расхвалят The Ring... И тоже будут правы. Прям каламбур какой-то. У меня же к The Ring такие же противоречивые чувства.

Сюжет в The Ring очень оригинален. Некий вирус под названием Ring), да даже не вирус, а компьютерная программа, причем достаточно своеобразная, а если точнее — игра, распространяется среди служащих одной крупной компании, и каждый, кто "поиграет" — умрет, но не сразу, а ровно через семь дней. Правда оригинально? (Кстати, некоторые из вас могли уже увидеть и одноименный фильм — вот уж действительно horror). Таким образом умер приятель главной героини игры. Да, именно героини (а-ля Parasite Eve). Кстати, из-за ее внешнего вида тоже идут нешуточные споры. Кому-то она нравится, а кому-то — нет, зовут эту нарушительницу спокойствия достаточно просто: Тег (Teg). Ну так вот, приятель умер, а служители фемиды, т.е. полицейские, конечно, ничего узнать не смогли — в общем, как обычно... И тогда подружка покойного, она же героиня игры, решает сама все выяснить. (Эх, мне бы такую подружку...:) Для этого она устраивается на работу в ту же компанию, где работал покойный, и волей случая ее кабинет оказывается именно тем, в котором работал ее дружок (прикольные, однако, случаи происходят в видеоиграх). Оказавшись на рабочем месте, наша героиня сразу же полезла в компьютер покойного и запустила программу Ring (кстати, по ходу игры запускать/выключать программу вам придется регулярно). После выхода из программы ей вежливо сообщили, что жить ей осталось всего неделю (правда мило? вежливо так...). А тут еще и в здании компании объявили карантин, так что выйти и войти стало невозможно.

Между прочем, программа Ring — не какая-нибудь ерунда, а что-то вроде ворот в другой мир, полный разнообразной нечисти (как и полагается, все миры, кроме нашего, просто кишат нечестью). Помните, как в Silent Hill обычный город превращался в ржавый ад? Вот и здесь то же самое: место одно и то же, а выглядит все иначе. В начале игры вас просто достанут вставки с диалогами, причем все разговоры ведутся исключительно на субтитрах, как в Parasite Eve или во многих RPG, хотя потом, ближе к середине игры, их (диалогов) практически не будет.

Графика в The Ring является самой спорной стороной. В обычной обстановке, в смысле, не в программе Ring, она на достаточно хорошем уровне: неплохо выглядят эффекты цветного освещения, достаточно хорошая детализация местности, практически нет глюков, связанных с выпадением полигонов и текстур, тем более вся игра выполнена в великолепном 3D, что лично меня очень радует. Режим "боя", т.е. когда вы "находитесь" в программе, наоборот, сделан плохо. Во-первых, полная темнота явно предназначена для того, чтобы скрыть недостатки (похожий прием, но с использованием тумана, применялся авторами Silent Hill), но это явно не удается. Напротив, при освещении темного коридора становятся очевидны явные недоработки. Во-вторых, эффекты динамического освещения отсутствуют напрочь. В-третьих, кроме серого и черного, других цветов практически нет.

Так что два "режима" можно спутать с совершенно разными играми. Почему разработчики так сделали — мне не понятно.

Звук в The Ring мне тоже не понравился. Нет, сами звуки еще хоть как-то можно стерпеть, но вот музыка... Скажу без преувеличения — такого я еще нигде не слышал. Она настолько ужасна, что это просто надо услышать. Практически одинаковые стуки и визг котов, так что приходится полностью отключать звук, а если этого не сделать, то через полчаса вы точно свихнетесь...

Геймплей ничего нового нам не представит — все это мы уже не раз видели. Вот только управление подкачало. Оно слишком неотзывчивое, заторможенное, что делает вас легкой добычей для врагов. А врагов в The Ring предостаточно, хотя разнообразием они не отличаются. Помните, в RE самыми распространенными тварями были зомби, а в The Ring — что-то наподобие двуногих ящеров, уж очень похожих на охотников из того же Резидента.

Оружие тоже практически идентично резидентовскому, только теперь обычный пистолет снабжен лазерным прицелом, что делает прицеливание (особенно в условиях убогой игровой темноты) более удобным.

В итоге, The Ring — игра не плохая, но и не хорошая, однако поклонникам резидентоподобных игр, которых у нас великое множество, стоит обратить на игру внимание. Остальные же, если пропустят эту игру, ничего не потеряют.

Оценки: Графика: 7/10. Звук: 5/10. Геймплей: 8/10. Итог: 6.5/10.

aleksey
Благодарим сайт www.gamefan.ru за помощь в подготовке материала

Jurassic Park: Operation Genesis

Разработчик: Blue Tongue
Издатель: Universal Interactive
Платформа: Playstation2, Xbox, PC
Жанр: Экономическая стратегия
Кол-во игроков:1

Сколько уже было попыток создать достойную игру по культовому фильму о древних ящерах! Нам показывали и файтинги, и экшены, и бродилки, а теперь вот решили вскормить стратегию. Оригинальный маркетинговый ход:).



По сути JP:OG является обычной экономической стратегией вроде SimCity — таких игр сейчас пруд пруди на всех платформах.

Вот и наша сегодняшняя обсуждаемая обречена стать "одной из многих", только с несколько необычным стилем. Стилем динозавров.

Собственно, чтобы начать строить свой парк, где вместо аттракционов — живые монстры юрского периода, вам надо этих монстров вырастить. Для этого придется отправлять экспедиции на раскопки, где должны находиться ДНК динозавров. Одним словом, как в фильме. Хотя, в принципе, можно обойтись и без раскопок, просто купив артефакты с ДНК. Но это уже читерство и не путь настоящих индейцев.

Кстати, вверенные вам динозавры — существа весьма привередливые. Если их, например, не кормить, то они, простите, склеют ласты. Если не убирать за ними эээ... мусор, то они перестанут ходить по грязной территории и все равно склеют ласты. Такое вот разнообразие.

К слову, ваши посетители тоже не отличаются особым спокойствием: у них капризов даже больше, чем у динозавров. Надо постоянно следить, чтобы им не было скучно или страшно, ведь у всех вкусы разные: кто-то любит просто любоваться пейзажами, а кто-то предпочитает посмотреть, как Тирекс завтракает овечкой:).



Дабы оградить посетителей парка от зубастой опасности, следует строить всяческие ограды — иначе из ваших клиентов получится неплохая закуска для очередного проголодавшегося Раптора.

Всего в игре около 30 видов динозавров: от маленьких и безобидных ящериц до огромных и злых туш.

Управление, как и во всех приставочных стратегиях, весьма неудобно. Но если подключить к приставке клавиатуру и мышку, то особых проблем не возникнет.

Графически JP:OG смотрится весьма добротно: ничего особенного, конечно, но общее впечатление хорошее. Мастерски сделанные модельки динозавров, высокая степень детализации — все очень достойно. Разнообразие ландшафтов тоже радует глаз — есть в игре и горные участки, и бескрайние поля, и озера, и даже песочки. Особо хочу отметить зеркальный эффект на водных поверхностях: такое качественное зеркало можно увидеть далеко не в каждой игре.

Мы получили экономическую стратегию в качественно новом исполнении. Владельцев ПК она заинтересует мало (им этого добра и так хватает), а вот тем, кто играет на PS2 и Xbox, советую обратить внимание.

Оценка. Графика: 7,5/10. Звук: 7/10. Геймплей: 8/10. Оригинальность: 7/10. Итог: 7,5/10

Воронин"Мяут"Алексей
Благодарим сайт www.gamefan.ru за помощь в подготовке материала



Top Gun: Combat Zones

Платформа: PlayStation2, GameCube
Жанр: Авиасимулятор
Издатель: Titus Corp.
Разработчик: Digital Inc.
Кол-во игроков:1

Вы когда-нибудь были на авиационном шоу? Не были? А зря: зрелище это неописуемое. С замиранием сердца смотришь, как пилоты вытворяют в небе пируэты, делают бочку, петлю "Нестерова", уходят в пике и пролетают над зрителями в "бреющем" полете. Глядя на все это великолепие, так и хочется стать летчиком... А, собственно, почему бы и нет? И с этими мыслями вставляем диск Top Gun: Combat Zones в приставку.

Признаться, я всегда испытывал слабость к летательным аппаратам, равно как и к играм с их участием, поэтому Top Gun: Combat Zones никак не мог остаться без моего внимания.

Игру я приобрел, в частности, в разведывательных целях — название-то какое! Помню году, эдак, в 92-ом, еще на восьмибитной NES заигрывался я этой леталкой. Не именно этой, конечно, но с аналогичным названием — Top Gun. В те далекие времена игрушка мне понравилась только из-за того, что игровой процесс проходил с вида из кокпита (кабины) самолета. Ведь, согласитесь, почувствовать себя воздушным асом можно только сидя за штурвалом, а не глядя на все происходящее сверху или сбоку. Вслед за первой частью Top Gun вышла и вторая — и тоже на NES. А потом все: забыта была серия, и оставалась она в тени почти десятилетие, как вдруг опять всплыла, но уже на PlayStatuon2 и Gamecube. Да, после столь длительного забвения игры редко всплывают живыми, однако Top Gun всплыл, вернее будет сказать — взлетел.

Если говорить в общем, то новый Top Gun — это типичный авиасимулятор, со своими фишками, недостатками и достоинствами. Собственно, с последними дела обстоят несколько сложно.

Первое, что нам попадется в игре — это наиужаснейшая заставка. Поверьте мне, заставки бывают хорошие (см. Final Fantasy) и плохие (см. Dakar Rally), но это "чудо" надо отнести в отдельную категорию. По ней даже можно проводить занятия на тему "как не надо делать ролики" в технических вузах.





Далее идет меню. Ну, меню как меню: никаких тебе наворотов, как в намковском Ace Combat, но в целом ничего плохого замечено не было. Обычные разделы, опции: Load Game и, собственно, Game. Тут и ежу понятно, что и где находится. В разделе Game два подраздела, это Academy и Mission. В Академии надо выполнять разнообразные задания: сначала простенькое сбивание шаров, далее тренировочные бои в небе и на земле. Сразу проходить миссии вам не удастся, так как сначала надо пройти курс тренировок в академии. Пройти ее, думаю, смогут не все: уж слишком она усложнена, а сидеть по несколько часов, монотонно бомбя нефтяные бочки, — это не те ощущения, которые обычно ждут от захватывающего авиасима.

Управление в игре — как и в любом современном симуляторе. Есть два режима. Один для новичков, где при нажатии налево самолет плавно поворачивает налево, а при нажатии направо делает поворот вправо. При таком раскладе ни о каких фигурах высшего пилотажа можете и не мечтать. Другой же тип — это настоящий штурвал самолета. Резко жмем влево — и делаем бочку, затем вверх — и петля — вот где можно почувствовать настоящий адреналин! Остальные кнопки, как и полагается, отвечают за стрельбу, разгон и так далее.

Самолетов в игре около 15, что, согласитесь, весьма неплохо. В основним это американские образцы, но есть и наши — Миг29, СУ30. Сами самолеты выглядят весьма достойно: имеет место отличная прорисовка, раскраска, навесные агрегаты — все очень хорошо, хотя схалтурить на главных героях игры было бы совершенно непростительной ошибкой.

Графически, как я уже сказал, самолеты выглядят хорошо, в отличие от мест, над которыми вам придется летать. Почти все миссии происходят над пустыней, со всеми вытекающими от сюда последствиями. Километры желтых полей с редкими не то деревьями, не то кустами — разглядеть пейзаж весьма сложно, так как эти самые деревья сделаны просто большими пикселями! Да, иногда встречаются города, но смотрятся они ничуть не лучше. Так, несколько высоких строений, пара мостов и все. Ни огней, ничего. Такой убогой графики на PS2 я еще не видел. Детализация нулевая, каких-либо спецэффектов нет, о динамическом, равно как и о любом другом освещении разработчики просто не подозревают.

А взрывы — это горстка красных квадратов, поднимающихся из ниоткуда. Если таким создатели Top Gun: Combat Zones представляют себе взрыв ракеты, то не видеоигры им надо делать, а банные веники. Жуть, кошмар и, как следует, провал по всем пунктам оценки графики.

Задания также не отличаются разнообразием. В основном они ограничены миссиями по обнаружению, перехвату и уничтожению. Причем бомбить придется много, даже очень много. Цели этих бомбежек не изменяются на протяжении всей игры — это пресловутые цистерны с нефтью.

Что в итоге? А ничего. Провальный проект. Убогая графика с неинтересным игровым процессом похоронили как игру, так и имя серии. Хотя вряд ли кто-то из вас помнит старый-добрый Top Gun на NES. Одна из самых ужасных игр за всю историю существования жанра авиасимуляторов. Если кто увидит в продаже, бегите из того магазина, а если вам ее порекомендует продавец, можете смело плюнуть ему на ботинок:).

Оценка. Графика: 3/10. Звук: 4/10. Игровой процесс: 4/10. Оригинальность: 3/10. Итог 3.5/10

Воронин"Мяут"Алексей
Благодарим сайт www.gamefan.ru за помощь в подготовке материала

КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ

Return Fire (PS One)

1.Пароли для уровней с двумя игроками.

2 = Butterfly,umbrella,heart,bear
3 = bear,bunny,flower,clover
4 = umbrella,heart,clover,flower
5 = umbrella,bear,bunny,heart
6 = teapot,bird,butterfly,flower
7 = heart,flower,clover,butterfly
8 = heart,bear,bunny,heart
9 = bear,bunny,clover,flower
10 = butterfly,face,clover,umbrella
11 = bear,flower,face,flower
12 = teapot,bear,flower,umbrella
13 = heart,bird,flower,clover
14 = face,bird,clover,teapot
15 = teapot,bird,clover,bear
16 = umbrella,teapot,bird,flower
17 = face,bear,bunny,flower
18 = Bunny — Heart — Flower — Bird

2. Пароли для уровней с одним игроком

2 = umbrella,bird,butterfly,flower
3 = face,teapot,bunny,umbrella
4 = bunny,umbrella,bird,bird
5 = lower,umbrella,bunny,teapot
6 = bird,teapot,butterfly,butterfly
7 = bear,bear,clover,bird
8 = bunny,teapot,umbrella,heart
9 = clover,butterfly,bird,heart
10 = heart,butterfly,teapot,heart
11 = umbrella,umbrella,bird,flower
12 = flower,teapot,clover,butterfly
13 = heart,umbrella,clover,heart
14 = bunny,face,flower,clover
15 = bunny,face,bear,bird
16 = flower,umbrella,bird,bunny
17 = flower,bear,heart,umbrella
18 = Face — Bird — Heart — Clover

3. Коды для GameShark

Бесконечный бензин — 800820160180
Неограниченный боезапас — 800820300096, 800820400032
Неограниченная броня — 800820220004

Shao Lin (PS One)

Список видеороликов

Чтобы увидеть список видеороликов, нажмите два раза "треугольник" в главном меню игры.

Onimusha 2: Samurai's Destiny

Разработчик: Capcom
Издатель: Capcom
Платформа: PlayStation 2
Жанр: Action
Кол-во игроков:1

В наше с вами время практически каждая более или менее популярная игра обретает хитовый статус. Особенно если это сиквел и первая часть сериала была популярна — своего рода наследственность. Успех первой части — это практически всегда гарантия появления продолжения. Наиболее четко данная закономерность просматривается у компании Capcom, питающей особую страсть к многосерийным играм. Многосерийная участь постигла и весьма популярный капкомовский проект Onimusha, который не так давно получил продолжение в лице Onimusha 2: Samurai's Destiny.

Да, первая часть игры действительно произвела фурор во всем приставочном мире и продалась миллионными тиражами. Что же ждет вторую часть? Не менее оглушительный успех. Почему? Все просто: Capcom уж очень хорошо делает много игр из одной идеи.

Действие Onimusha 2: Samurai's Destiny происходит 13-ю годами позже событий, произошедших в первой части игры, то есть в 1573 году. Феодальная Япония покрыта темными силами могущественного демона Nobunaga. Преследуя свои смертоносные интересы, он и его армия уничтожают целые города и селения.

Играть вам предстоит за молодого воина по имени Jubei Yagyu, чья внешность копирует некогда популярного японского актера Masadu Matsura. Игровой процесс начинается с того, что Jubei возвращается в свою родную деревню Yagyu, где намедни побывали силы зла в виде упырей и вурдалаков. А как бывает после таких набегов, в живых никого не осталось. Jubei, будучи достойным самураем, должен отомстить за своих родных. По продвижению вглубь игры смысл вашего странствия немного видоизменяется, из банальной мести превращаясь в миссию по спасению целого мира. Бедный мир, в скольких еще играх мы будем его спасать...

В принципе, со времен первой части игровой мир почти не изменился: все те же леса, деревни, даже крупные города. Графически выглядит очень хорошо, но... Действие происходит на заранее отрендеренных фонах, на манер ранних частей Resident Evil. Такой ход при создании визуальной части можно считать огромным шагом назад, ведь современные приставки и технологии уже давно позволяют создавать трехмерную графику почти такого же качества и детализации. Так что тут мы имеем дело с откровенным случаем лени и халтуры со стороны Capcom. Сами подумайте: зачем утруждать себя прорисовкой новых, трехмерных фонов, когда можно взять старенькие двухмерные из первой части и немного их переделать?

Ждать от такого окружения особой интерактивности на приходится, но есть и очевидные плюсы, например разнообразие разрушаемых вещей: в основном это бочки, кувшины, вазы и тому подобные предметы интерьера. Есть в графическом оформлении Onimusha 2 и весьма впечатляющие вещи, как, например, возможность срубать мечем молодые деревца. Причем падание деревца сделано настолько красиво, что хочется рубить и рубить:).

Особо хочу отметить воду. Onimusha — одна из немногих игр, где вода сделана не какой-то тягучей жидкостью, а настоящей водой с брызгами, отражениями, пузырьками.

Если с фонами все ясно, то вот с фигурками врагов и героев — не очень. В принципе, главный герой выглядит хорошо: отличная анимация, великолепная прорисовка одежды, очень выразительная внешность и плавные, но в то же время быстрые движения заставляют искренне аплодировать дизайнерам Capcom. Враги же сделаны несколько хуже, но тоже на высоком уровне. Особо хочу отметить отлично прорисованные доспехи на разнообразных вурдалаках. Если приглядеться, то на их шлемах, кольчугах и мечах вполне можно увидеть различные узоры и символы.



Средств умерщвления противников не очень много, но даже имеющиеся весьма разнообразны. Например, есть в игре такие образцы вооружения самурая 16-го века, как меч, лук, некое подобие мушкета, а также бочонки с порохом.

Звук в Onimusha2 весьма неплох. Голоса актеров очень выразительно передают настроение того времени, звуки и скрежетание перекрещенных в сражении мечей совсем как настоящие, а вой вурдалаков намного страшнее звуков медлительных зомби из RE.

Музыка меняется в зависимости от сюжета. Во многих местах она блестяще способствует нагнетанию необходимой атмосферы и настроения.

Что в итоге? Хорошая игра получила хорошее продолжение. Onimusha — это не horror, а скорее экшен на тему Resident Evil до нашей эры. Советую купить всем без исключения — останетесь довольны. Ну, а фанатам первой части поиграть во вторую просто необходимо!

Оценка. Графика: 8/10. Звук: 8/10 Геймплей: 7/10. Оригинальность: 7/10
Итог: 7.5/10

Алексей "Мяут" Воронин
www@gamefan.ru
Благодарим сайт www.gamefan.ru за помощь в подготовке материала

Окончание. Начало в ВР № 7,8-2003



Магия и отряды

Мы с вами уже поговорили о многом, связанном с замечательной настольной игрой Mordheim, сочетающей в себе как элементы тактической стратегии, так и ролевой игры. Вы уже знаете и о боевой системе, и о ролевой, и о многом другом. Пришла пора рассказать о магии, а также описать тех, кто вступает в жестокие и непримиримые столкновения в Городе Проклятых. Без магии битвы потеряли бы часть своей привлекательности. Ведь как приятно "засветить" противнику "в глаз" чем-нибудь поражающим, даже тогда, когда вы не умеете обращаться ни с каким оружием. И, становясь магом, персонаж получит такую возможность. С другой стороны, маги в мире Mordheim не так уж и беззащитны. Они так же владеют оружием, как и другие воины ваших отрядов. Да и слово "маги" не совсем точно в применении к этой игре. Ведь к магам мы относим и священников, чья сила, строго говоря, магией не является.

Магия всегда была для человечества чем-то непонятным и необъяснимым. До сих пор многие убеждены в ее существовании, даже не получая никаких доказательств последнего. А уж наши предки принимали магию как само собой разумеющееся явление. Существа же, живущие в мире Города Проклятых, просто знают, что магия есть. Она — часть существующей для них реальности, а значит, с магией надо считаться, ее можно использовать, но ее ни в коем случае не стоит бояться как огня. Против лома, как говорится, есть прием...

Маги — это не просто обычные люди. Они были рождены со вторым зрением. Они видят магический мир так же, как мы с вами обычный, и это новое зрение меняет их восприятие. Но не это всегда было для них самым страшным. Люди не любят тех, кто хоть чем-то отличается от них, и поэтому маги долгие века подвергались преследованиям. Официальная версия Империи даже гласит, что любой, владеющий магическим искусством, потенциально опасен, ведь магия — это порождение Хаоса, источник алчности и перемен. Многие волшебники, обидевшись на весь мир, обратились к темным богам, другие обратились к некромантии, искусству вызова мертвых. Эти маги скрываются среди руин Мордхайма от людей и, в первую очередь, от Охотников на Ведьм. Но это все присказка, а сказка — впереди.

Магия делится на несколько типов: Ритуалы Хаоса, Малая Магия, Магия Рогатой Крысы, Молитвы Зигмару (если кто забыл — верховный Бог Империи) и Некромантия. Базово каждый волшебник начинает с одним случайно приобретенным заклинанием (в каждой "школе" по шесть заклинаний, так что в деле случая, как всегда, поможет кубик), но может получить и большее их число. Заклинания произносятся во время фазы стрельбы (даже тогда, когда маг участвует в рукопашной). У каждого заклинания есть свой показатель **Трудности**. Для успешного чтения заклинания необходимо бросить два кубика. Если сумма чисел, выпавших на них, больше или равна Трудности заклинания, тест пройден удачно и заклинание сработало. А на "нет" — и суда нет.

Вообще, маги — это люди/нелюди, которые, произнося магические заклинания, не должны пользоваться доспехами. Это запрещение не касается лишь тех, кто использует молитвы Зигмару, они имеют право одновременно использовать доспехи и кастовать заклинания.

А теперь давайте посмотрим на каждую школу в отдельности. Первые в нашем списке — Ритуалы Хаоса. Они были "дарованы" людям силами Хаоса, и используют темные силы для причинения боли и страдания существам, населяющим мир. Маг Хаоса может многое. Он может повергать своих врагов в ужас, показывая ему картины из царства Хаоса. Может причинять боль своим врагам с помощью заклинаний Dark Blood и Word of Pain. В его власти переноситься с помощью демонов над полем боя или подчинять себе врагов. Маг Хаоса даже может усилить самого себя или друзей до конца боя. Все это ему подвластно, но помните: став на путь Хаоса, свернуть с него уже нельзя.

Далее "по списку" — Малая Магия. Доступна тем, кто владеет магическими способностями, но не проходил специального обучения. Нельзя сказать, что возможности таких магов безграничны. Они могут причинять повреждения своим врагам, переноситься в другую точку поля боя и даже вызывать магический меч в помощь себе. Маги, использующие Малую Магию, владеют и заклинанием удачи. Не так уж и много, но, с другой стороны, не так уж и мало.

Магия Рогатой Крысы используется людьми-крысами, или скавенами, как их называют в этом мире. Используя эту магию, крысы обращаются к своему богу, который как раз и имеет наименование Рогатой Крысы. Такой, с позволения сказать, маг может не только причинять повреждения врагам своим искусством, но и вызывать на помощь крыс или проклинать противников. Маг-крыса может даже на некоторое время превратиться в чудовищное крысоподобное существо для яростной атаки.

Магия Зигмара (она же — молитвы) — достаточно специфическое явление. Эти "маги" владеют способностью усиливать своих воинов в процессе сражения, излечивать их от ран и наносить повреждения врагам Зигмара (особенно служителям Хаоса и тьмы). Не забывайте и о том, что священники Зигмара способны носить доспехи, что дает им значительное преимущество перед другими существами, использующими тайное знание.

И напоследок тайное и запрещенное искусство вызова мертвых — Некромантия. Немногие отважатся ступить на этот путь, сулящий боль и страдания другим существам, но никто не будет спорить с тем, что путь Некромантии не менее силен, чем другие. Тот, кто станет некромантом, сможет использовать силу мертвых. Ему будет подвластна возможность призвать мертвых для помощи своим соратникам, поднимать зомби прямо на поле боя и высасывать жизнь из своих противников (эдакий темный аналог лечения). Некромантия всегда притягивала людей, и стала полноправным магическим искусством.

Но хватит о магии, перейдем к отрядам в игре. Отряды вы будете нанимать, руководствуясь правилами игры. Там указаны все характеристики бойцов. Но о некоторых моментах стоит упомянуть прямо сейчас. У вас будет (в случае отдельной игры, а не кампании) 500 монет, на которые позволено нанимать отряд и прикупать ему вооружение и снаряжение. Отряд должен состоять минимум из трех моделей (включая командира). Вообще, модели делятся на два типа — героев и рядовых. Герои — это яркие индивидуальности, чей потенциал настолько высок, что они способны стать сверхвыдающимися личностями. Они могут иметь специальное вооружение и снаряжение, собранное в ходе кампании. В отличие от них, рядовым некоторые виды снаряжения, приобретенные в ходе кампании, недоступны. А некоторые рядовые даже не получают опыта (если они слишком глупы, как зомби, для этого).

Отряды могут относиться к разным государствам, у каждого из которых есть свои преимущества и недостатки. Моя же задача — вкратце рассказать об основных отрядах в игре. Итак, первым идут райкландцы. Райкланд — провинция в центре Империи (его столица — Альтдорф). Райкландцы отличаются, в первую очередь, тем, что они превосходные стрелки. Играть за райкланд и не использовать эту возможность, как минимум, странно. Но и это еще не все — их командир имеет гораздо больший показатель Лидерства, чем обычный герой.

Главный соперник Райкланда на просторах Империи — Миденхайм. История их соперничества уходит в такие дали истории, что уже немногие историки помнят, по какой же причине началась вражда. Миденхаймцы отличаются презрением к смерти и необыкновенно сильны. Именно поэтому их воины имеют большую Силу, чем другие воины-люди. Но на этом их преимущества заканчиваются.

Интересен также Мариенбург — город торговый, в него стекаются товары со всех уголков Империи и из-за ее пределов. В Мариенбурге вы можете встретить людей из многих стран и городов мира, там же можно найти и практически любой товар. Конечно, другие жители мира презрительно называют мариенбуржцев торгашами, но те на это не особо обижаются. Что же касается специальных способностей отрядов из этого торгового города в игре, здесь стоит отметить их торгово-купеческие способности. Мариенбуржцы обладают гораздо большим запасом денег, по сравнению с другими отрядами. Помимо этого, они имеют лучшие шансы найти редкие предметы во время кампании. А вот боевых преимуществ у людей Мариенбурга нет, что и приходится компенсировать лучшим вооружением.

Как это часто бывает, нашлись люди, которые за иллюзорные обещания власти и могущества согласились пойти на немыслимое. Они заложили свои души Богам Хаоса и стали известны как Культ Одержимых. У них даже появился свой лидер — Лорд Теней, или Темный Император, как его еще иногда называют. Эта личность собрала вокруг себя всех, кто прельстился на обещания власти или богатства, равно как и тех, кому уже нечего было терять. Пришли к нему и люди, подвергшиеся необратимым изменениям в результате действия философского камня (строго говоря, людьми их после этого уже нельзя было назвать). Помимо отличных от обыкновенных людей боевых характеристик, у одержимых есть такая интересная вещь, как мутации. Мутации дают им определенные преимущества в бою, но каждая из них будет стоить определенных денег (ничто не дается просто так). Воин Хаоса может улучшить свои боевые характеристики, научиться отравлять противников или вызывать у них страх. Это, конечно, недешево, но иногда может помочь в схватке.

Раз есть демоны и их служители, то должны существовать и те, кто на них охотится. К таким относятся Охотники на Ведьм. Эта организация поставила себе цель искоренить всех, кто не почитает имперский культ, а таких немало. Между прочим, магия в пределах Империи запрещена, а наказание за ее применение — очищающая смерть на костре (не самое приятное в жизни любого существа). Охотники на Ведьм имеют массу последователей среди фанатичных верующих, которые могут входить в состав таких отрядов (им не страшно практически ничего). Также отряды Охотников на Ведьм часто водят с собой боевых псов.

Один из интереснейших отрядов — Орден Милосердных Сестер Зигмара — фанатичных последовательниц этого бога, поставивших себе цель собрать все осколки философского камня и спрятать их под своим монастырем. Они практически ничего не боятся и способны легче других находить философский камень. Также они владеют уникальными видами оружия — боевыми молотами и стальными плетьми.

Не менее интересны и Мертвые (или не-мертвые, как вам угодно). Провинция Сильвания издавна управлялись графом Владом фон Карштайном и его женой Изабеллой. Они — "обыкновенные" высшие вампиры. А их слуги — простые вампиры, некроманты, зомби и другие — выполняют зловещую волю своего повелителя, вознамерившегося стать властелином всех обитаемых земель (в первую очередь, конечно, Империи). Мертвые практически не чувствуют боли и страха, что делает их грозными противниками.

И, наконец, Скавены. Скавены — люди-крысы, порождение давней эпохи, продукт мутаций, результат действия философского камня. Скавены собирают философский камень для себя и не намерены им делиться. У скавенов также есть уникальное снаряжение, среди которого плачущие клинки, кривозаторные пистоли и духовые трубки. Скавены умеют бегать по стенам и держать меч или нож в хвосте. Но отдельные воины скавенов несколько слабее, чем их аналоги в других отрядах.

На этом мы, пожалуй, закончим рассмотрение игровой системы Mordheim. И мне остается лишь пожелать вам побольше удачных сражений и находок в игре. И пусть на вашем пути никогда не переводится философский камень.

Morgul Angmarsky

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

Клубные вести

Расписание работы Клуба настольных игр "Кронверк" на сентябрь и далее будет следующим: четверг с 18 до 21, воскресенье с 15 до 21. В оба дня работа происходит в 517 комнате Дворца Детей и Молодежи, корпус "Б". Планируемые турниры по ККИ "Война", скорее всего, будут проходить по субботам.

Новые колоды для "Войны"

Буквально на днях должны поступить в продажу новые колоды для ККИ "Война". Всего колод планируется пять штук — две советских, две немецких и специальный "Стартовый (учебный) набор" для начинающих игроков (который появится чуть позже). Советские колоды называются "1-й гвардейский механизированный корпус" и "17-ая воздушная армия + 284-ая стрелковая дивизия". Немецкие — "4-й воздушный флот + 295-ая пехотная дивизия" и "Панцергренадерская дивизия "Wiking". В планах разработчиков включить в колоды карты второго и нового третьего (!) сета, а также переизданные карты первого сета, у которых характеристики останутся прежними, но изменятся иллюстрации (например, истребители, морскую пехоту и гвардейцев переиздадут). Так что ждем момента, когда можно будет "подновить" колоды.

Чем больше ног, — тем лучше!

Компания "Технолог" в будущем собирается начать выпуск многоногой бронетехники для своих игр. Уже была изготовлена первая пробная модель шестиногого "Бронехода". Правда, когда она в окончательном виде появится на прилавках, пока не ясно, так как в концепции модели возможны изменения. Если вас интересует внешний вид прототипов новых моделей, заходите на сайт www.dizart.ru.

Правила для RoboGear

Геленджикская компания "Технолог" выложила на своем сайте правила для воргейма Robogear. Уже достаточно давно в наших магазинах продаются модели боевой техники для этой системы, и вот теперь с сайта www.tehnolog.ru можно скачать первую редакцию правил.

Robogear — воргейм в мире будущего. Мир, в котором сталкиваются боевые машины, многие из которых ничем не напоминают современную нам технику. Конечно, вам встретятся отдаленные подобия танков и самолетов, но большую часть машин составят боевые роботы (то есть, шагающая техника). Сами правила сделаны достаточно хорошо, но главный недостаток большинства воргеймов от "Технолога" есть и здесь. По-прежнему для некоторых моделей предусмотрена реальная стрельба. То есть, необходимо самостоятельно заряжать и производить выстрел по модели противника. И если вы не сумеете попасть (ну, глазомер не тот), то это считается промахом. Вот такая большущая ложка дегтя...

Картинки из DragonLance

На официальном сайте компании Wizards of the Coast, посвященном ролевой системе Dungeons & Dragons, — www.wizards.com/dnd — в разделе "Art Gallery" появилась целая пачка картинок по миру DragonLance. Если вам хотелось бы знать, как выглядит символ Единого бога или Паладайна, или интересно взглянуть на ту самую Драконью гору, если вы собираетесь играть в DragonLance, но плохо представляете, как все это смотрится, то зайдите по ссылке и посмотрите — это того стоит. Причем картинки одобрены и авторами книг по Кринну, так что особых разночтений с книгами (хорошо известными у нас в стране) не ждите. Кстати, началось переиздание книг по Кринну на русском языке, в том числе и не издававшихся ранее.

О тестах

Если найдутся желающие сдать тесты на право судить турниры по ККИ "Война", им всегда полезно будет заглянуть на www.bg.belhost.by, где были размещены общие положения по сертификации судей. Судей, как говорится, много не бывает.

Восьмая редакция MtG

В Беларуси появились бустера восьмой редакции этой знаменитой карточной коллекционной игры. Теперь их можно купить и воочию насладиться внешним видом карт, равно как и опробовать их в непримиримых баталиях.

Наклейки по "Войне"

Появился новый вид продукции для ККИ "Война". Правда, к самой игре он имеет отношение весьма условное. Дизайнерская группа "Столица" выпускает наклейки с картинками из карт игры.

В каждом пятом бустере теперь будет встречаться такая наклейка, но можно будет их найти и в свободной продаже (но не у нас, а в России). Практическая полезность, конечно, нулевая, но зато можно все обклеить картинками с любимых карт.

Morgul Angmarsky
Morgul77@tut.by

Кен Сильвермэн (Ken Silverman) — гуру движков



Рано или поздно новейшие достижения устаревают. Им на смену приходят все более новые технологии и решения. Что же происходит с тем, что устарело? Ответ прост — оно становится историей. И когда спустя несколько лет люди обращаются к истории, глядя на все уже с современной точки зрения, они видят, кто стоял за теми или иными открытиями. Эта статья об одном из таких людей. Именно этот человек в свое время написал "движок" под названием Build. Знакомо? Если нет, то напомню всего несколько названий: Duke Nukem 3D, Shadow Warrior, Blood.

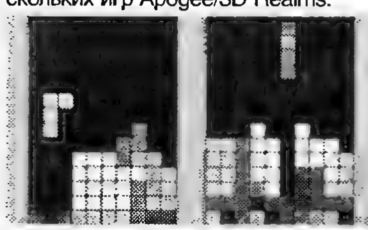
Итак, дамы и господа, представляю Вашему вниманию Кеннета Сильвермэна (Kenneth Silverman).

Расскажите немного о себе, о вашей карьере в мире игр.

Меня зовут Кеннет Сильвермэн и я младший из двух братьев. Родился я в ночь на Хэлоуин (1 ноября 1975). До 1980 года рос в Йорктауне, штат Нью-Йорк, пока отец не стал профессором университета Брауна. Таким образом наша семья переместилась в замечательный домик в Ист Гринвиче (Род Айленд).

Моим первым компьютером стал TI-99/4A (Texas Instruments). Родители купили его за 50$ в декабре 1983 на "постРождественской" распродаже. Поначалу отец как один из основателей и главный технический советник в Sphere Technology, которая являлась компьютерной компанией, говорил, что компьютер — последняя вещь, которую он хочет видеть дома после длинного рабочего дня. Но мы с моим братом хотели иметь такую штуку дома. И вот, лед тронулся!

Наши родители отказались покупать программное обеспечение, поэтому мы начали сами заниматься программированием. Первой появилась игра в стиле Пэк-Мэна под названием Sea Worm (1984). После нее было еще несколько игрушек. Родители одобряли мои начинания, но несколько лет я не получал от них абсолютно никакой помощи. Мне нравились школьные аудитории для занятий — там я мог проводить время, обдумывая программный код. Когда брат поступил в колледж (1990), мое хобби стало чем-то более серьезным. Тогда родились такие игры, как Kentris (тетрис для двух игроков), Sibros (Super Silverbrothers — клон Super Mario Bros.) и Ken's Labyrinth (моя первая игра, попавшая на рынок). В 1993 году, за месяц до того, как начался мой первый семестр в колледже, я подписал контракт с Apogee Software на создание 3D-движка, который впоследствии получил название Build engine. Движок, на основе которого были созданы Dike Nukem 3D и еще несколько игр, стал одним из самых удачных (если не самым) движком на то время. И именно поэтому он лег в основу нескольких игр Apogee/3D Realms.



Мое увлечение программированием отнюдь не сопутствовало занятиям в колледже. Моя учеба в первом семестре была далеко не блестящей. Когда обнаружилось, что я пропустил больше половины занятий, отец поговорил со мной и разрешил работать полный рабочий день в Apogee. Таким образом я провел три года, работая над Build engine. Больше половины из них прошли в Род Айленде, оставшееся же время заняли 10 командировок, в ходе которых я оказывал помощь командам, работающим с моим кодом. После выхода нескольких игр на моем рабочем фронте стало тише. Так как я все еще был молод, то с небольшой помощью родителей было принято решение вновь вернуться в колледж.

Учиться в колледже было весело. По его окончании я (мне уже было 27 лет) вновь вернулся к программированию в сфере развлечений. После того, как я показывал свои демки, многие люди спрашивали меня, какие компьютерные курсы я окончил. Всем им была сказана чистая правда: "Никакие!" Начиная с основ, все, что нужно, было изучено мной самостоятельно. Мое раннее увлечение программированием, а также независимость позволили получить достаточно опыта.

Все члены моей семьи работают в технических областях. Мой отец профессор радиоэлектроники в университете Брауна; мама работает с GTech в проектах распознавания личности для лотерейных билетов. Брат — глава собственной компании Advanced Systems. Когда-то мы с ним были полными профанами в компьютерах. Он таким и остался:), но наши интересы росли в различных направлениях. Для меня программирование не просто интерес или хобби — это моя жизнь.

У меня есть еще несколько увлечений. Сюда входят:

Коллекционирование карт: я могу нарисовать границы всех штатов США по памяти. Когда-то в школе я рисовал карты ради развлечения.

Пианино: могу сыграть практически любую песню, что я слышал. Люди говорят, что у меня есть слух.

Музыка: люблю собирать музыкальные темы с телевидения, особенно из фильмов с участием Эла Янковича (Al Yankovic).

Спорт: пинг-понг, волейбол.

Над сколькими проектами вы работали?

Самые известные из игрушек:

Kentris (1991): Tetris для двоих;

Super Silverbrothers (1991): клон Super Mario Bros.

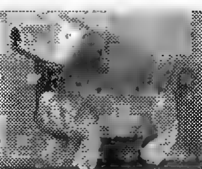
Ken's Labyrinth (1993): первый клон Wolfenstein 3D.

Duke Nukem 3D, Shadow Warrior и Blood: Build engine (1993-1996).

У меня есть еще около сотни программ, но все они останутся на моем жестком диске. Лучшие из них можно скачать с моего сайта. (www.advsys.net/ken)

На что это похоже — работать с такой известной компанией, как Epic MegaGames?

Работа с ними практически ничем не отличается от того, чем я занимался раньше. У меня нет офиса. Все, что я пишу, — я делаю дома. Основное различие состоит лишь в том, что теперь не нужно периодически ходить в банк или на почту (до начала работы с Epic, Ken's Labyrinth я продавал сам). Давно, в марте 1993, Марк Райн (Mark Rein) из Epic'a посетил мою скромную обитель, чтобы помочь с завершением работы над версией Ken's Labyrinth для Epic. Он бродил по дому в поисках источника вдохновения и эта деревянная собачка попалась ему на глаза. Она стала "Sparky" во втором эпизоде игры.



В книге Extreme Rise of the Triad, я нашел следующее интервью с Томом Холлом (Tom Hall, дизайнер/продюсер игр Triad): "Мы работали с кодом Wolfenstein'a. Из его движка и был сделан наш собственный. Марк Дачтерман (Mark Dochtermann), Вильям Скарборо (William Scarboro) и Нолан Мартин (Nolan Martin) кропотливо работали над ним, и с помощью Кена Сильвермана, нашего гуру движков, мы сделали его. Как работалось с Apogee/3D Realms, когда вы пришли к ним, особенно видя, что Вы намного моложе остального персонала?

Наша разница в возрасте наиболее сильно чувствовалась в 1994 году. Тогда мне было 18, а следующим по возрасту был Тод Репплджл (Todd Replogdle) или Ален Блюм (Allen Blum) — я точно не помню. Им обоим было по 26 лет. С этими парнями было легко работать — они были, как старшие братья. Моложе никого не было. Я проводил в офисе дни и ночи.

Позже были некоторые разногласия с командой Rise of the Triad, но, я думаю, это было больше из-за того, что они работали над конкурирующим проектом, а вовсе не из-за возраста. В 1996 году Apogee наняла Билли Зельснэка (Billy Zelsnack) вместе с его младшими братьями, и я перестал быть самым молодым в компании.

Apogee/3D Realms на своем сайте говорят следующее о твоем движке: Build engine, на котором был создан Duke Nukem 3D, стал одним из самых удачных (если не самым) движком на то время. Он был использован в 12 играх, самые известные из которых: Witchaven, TekWar, Shadow Warrior, Blood, PowerSlave и Redneck Rampage. Ты можешь рассказать, с чего этот проект начинался и как происходила разработка?

В марте 1993 id Software опубликовала несколько скриншотов из Doom. Это было как раз тогда, когда я только начал работать над Build'ом. Я хорошо помню, как изучал те ранние скриншоты Doom'a. И это было интересное состязание. Как, впрочем, большинство проектов, которые были "приговорены" к успеху. В Doom'e был впечатляющий список возможностей. И я решил начать с работы над наклонными стенами. Прототип был написан на QuickBasic (назывался PICROT).

Здесь список наиболее ярких событий, случившихся за время разработки Build engine. В него включено все, начиная от деловых сделок и кончая важными пунктами, добавленными в движок. На моем сайте вы можете найти более подробный список.

05/05/1992 — Релиз Wolfenstein 3D 1.0.

09/06/1992 — Мой брат Алан поселился у компьютера, играя в новую игру под названием Wolfenstein 3D.

16/06/1992 — Я решаю, что могу выиграть его по времени, сделав собственную версию, изначально названную Walken (Walk+Ken).

03/10/1992 — Я изменил название игры на Ken's Labyrinth. Работа над ней успешно продвигается. Мой отец убеждает меня послать письмо в 6 компаний по производству программного обеспечения с просьбой подписать NDA (соглашение о нераспространении). Я согласился и добавил к списку Apogee Software, так как думал, что у них уже есть движок Wolfenstein.

10/10/1992 — Скотт Миллер (Scott Miller) из Apogee Software подписал NDA, чтобы оценить Ken's Labyrinth.

27/10/1992 — Будучи неудовлетворенным ответами, посылаю письма еще в 9 софтовых компаний.

01/01/1993 — Релиз Ken's Labyrinth в Интернете под крылом компании брата Advanced Systems.

13/01/1993 — Отец Кена подписывает соглашение с Epic MegaGames о распространении Ken's Labyrinth.

29/03/1993 — PICROT4.BAS: Моя первая попытка создать движок нового поколения с поддержкой наклонных стен, как в Doom'e. Так как редактора не было, карты приходилось вносить вручную в виде кода. Потолки и полы были сплошного коричневого цвета.

13/04/1993 — У "нового движка" уже достаточно рабочих файлов для того, чтобы создать отдельный каталог. Нужно выбрать название для нее. Помню, как, используя словарь, ищу синоним для слова "construction" (в нем больше 8 символов). Принимаю решение назвать каталог Build.

??/05/1993 — Начал делать свою первую наклонную стену. Изменяю высоту потолка. Карты все еще основываются на концепции сетки. У меня уже есть достаточно материала для впечатляющей демонстрации. И все это еще до выпуска из высшей школы в июне 1993.

13/08/1993 — Во время семейного путешествия в Торонто, Марк Райн (Mark Rein) из Epic MegaGames делает заявку на мой движок (она была отклонена).

24/08/1993 — Я подписываю соглашение о приеме на работу с Apogee Software. Особый пункт контракта говорит о том, что Apogee не может мешать моему обучению.

01/09/1993 — Начался мой первый год в университете Брауна.

??/11/1993 — Я впечатлил инструктора по CS15, Анди Ван Дам'а (Andy van Dam, также автор популярной книги Computer Graphics, Principles and Practice), продемонстрировав движок из Ken's Labyrinth и последнюю версию Build engine. Его вообще-то нелегко удивить.

03/12/1993 — Релиз Duke Nukem II 1.0.

02/01/1994 — Переписал движок для использования идеи "секторов" после разговора с Джоном Кармаком (John Carmack) по телефону.

25/01/1994 — Готовлю документы для ухода из университета (после того, как родители увидели мою первую отчетную карточку).

24/04/1994 — После того, как понял, что сдвигать экран вверх и вниз не слишком несложно, был добавлен "псевдо" взгляд вверх и вниз. Тремя днями позже этот эффект загадочно появился в другой игре Apogee, над которой они работали в то время, Rise of the Triad. Какое совпадение!

02/07/1994 — Первый тест игры на Build по модему.

01/02/1995 — Сделан Doom to Build конвертер. Для начала сойдет.

31/12/1995 — Впервые код перемещения игрока не давал lag'a при игре по сети/модему.

31/12/1995 — Мой рабочий статус в Apogee сменился с наемного сотрудника на консультанта.

29/01/1996 — Релиз Duke Nukem 3D 1.0.

31/12/1996 — Мое соглашение с Apogee было прекращено. Тихо, мирно, по обоюдному согласию.

19/01/1997 — Я вновь вернулся в университет после трехлетнего перерыва.

07/03/1997 — Релиз Blood.

13/05/1997 — Релиз Shadow Warrior 1.0.

20/06/2000 — Публикация исходных кодов Build engine на моем веб-сайте.

Ты создал все вспомогательные программы для работы с Build engine. Когда ты работал над Ken's Labyrinth, ты занимался всем сразу (графика, звук, движок). Как ты все это сделал, где было взято столько времени, чтобы стать таким всесторонне развитым человеком?

Все очень просто: у меня не было общественной жизни. Когда остальные дети игрались в игрушки (или смотрели телевизор), я работал за компьютером. Это было мне интересно. С 6 до 11 лет я брал уроки игры на фортепиано, таким образом развивалось мои музыкальные навыки. Что же касается работы с графикой, то на нее уходило очень много времени. Иногда я даже не мог уделить должного времени текстурам и моделям (хотя должен был бы).



Какие приложения ты использовал при работе над своими играми?

Все, кроме операционной системы и компилятора, я писал сам. Сюда входили и редакторы карты (для Build'a), утилиты для работы над внешним оформлением, звуковые редакторы, MIDI секвенсоры, текстовые редакторы. Я даже подумывал написать свой собственный С компилятор и оптимизатор. Все писалось под себя. Именно поэтому я не уделял много внимания внешнему оформлению интерфейса.

Что тебе больше всего нравилось в процессе создания игры?

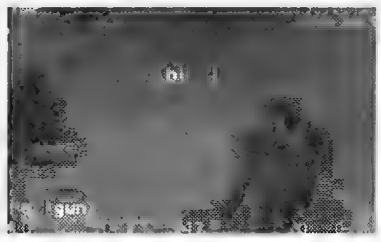
Вы имеете в виду что-то, кроме самого процесса игры... упс, я имел в виду "тестирования"? Самое лучшее — когда кто-нибудь еще вносит важный вклад в работу над проектом (т.е. работа в команде). Еще интересно наблюдать за людьми, говорящими всякую чушь о чем-то, над чем я работаю.

Было ли чувство сожаления, когда ты оставил Apogee/3D Realms?

Конечно. Мне не хватает тех веселых минут, проведенных за тестированием игры. Но реальность такова, что единственный путь, на котором я бы продолжил сотрудничество с Apogee/3D Realms, было вступление в открытую конкуренцию с Quake. К тому же я решил, что лучше будет, если я вернусь в колледж.

Ты все еще занимаешься 3D программированием?

Пока я жив, я буду заниматься этим делом. Но несмотря на то, что среди интересов 3D графика на самом верху, есть и другие области, где я нашел применение своим знаниям: 2D графика, звук и обработка музыки, утилиты, компрессия, а также оптимизация маршрутов (для AI).



В данный момент я балуюсь с новым воксельным движком под названием Voxlap, но я не знаю, найдется ли ему применение. Тем не менее, уже сейчас он поддерживает воксели, расположенные в любой точке пространства (эта технология позволяет создавать комнату над комнатой); камера имеет 6 степеней свободы.

Что такое воксель и откуда пошло такое название?

Voxel=volume+pixel. Воксель можно представить, как пиксель в объеме. Все объекты строятся на основе трехмерного массива маленьких кубиков так же, как и картинки состоят из двумерного массива пикселей. Это название было взято из какой-то старой книжки по компьютерной графике.

Есть ли планы насчет Ken's Labyrinth 2? Собираешься ли ты участвовать в создании игр в будущем (если да, то работу над какими из них ты предпочитаешь)?

Сейчас думаю над новой игрой того же жанра, что и Ken's Labyrinth (мне все еще нравится бродить по просторным холлам), но вряд ли это будет сиквел. Игры с лабиринтами уже не имеют былой популярности (а следовательно не приносят денег). Мне было бы интересно участвовать в работе над веселыми играми с названиями вроде "Что сделал искусственный интеллект для Хип-Хопа" :). Но у меня больше нет времени на работу над целой игрой в одиночку. Даже над Ken's Labyrinth я работал не один. Энди Коттер (Andy Cotter) помогал мне делать карты. Пока я не найду команду талантливых художников и дизайнеров, маловероятно, что мне удастся создать конкурентоспособную игру.

Назови свои любимые игры под DOS и Windows.

DOS: Duke Nukem 3D, Windows: Quake 3 Arena (начиная с сентября 1999, я много играл в Q3TEST).

Ну и напоследок, если у тебя есть собственные вопросы, которые ты хотел бы добавь, то вперед!

Ну, сами напросились :).

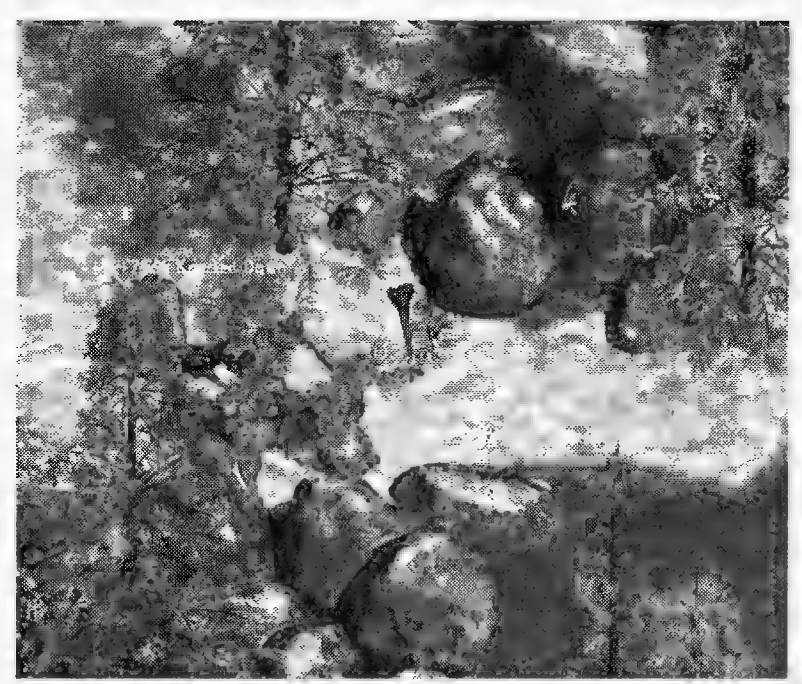
Эй, Кен, почему ты так великолепен?

Отличный вопрос! Если вы знакомы с книгой почета Дюка из начального ролика Duke Nukem II, то, могу вам сказать, мое величие намного больше. Все началось с... Хотя, не имеет значения. В действительности я тихий и скромный человек. Правда, иногда я веду себя, как ребенок. :)

[SG]-=Dread=-
По материалам сайта DOS Games.

Lionheart: Legacy of

Разработчик: *Reflexive Entertaiment Inc..* **Издатель:** *Black Isle Studios*
Жанр: *RPG.* **Системные требования:** *минимальные — P600, 128 RAM, 8 VRAM, 1600 Mb; рекомендуемые — P1000, 256 RAM, 32 VRAM, 1600 Mb*





"Мир — театр, а люди в нем — актеры!" — сказал мне однажды странный парень со смешным прозвищем Шекспир за кружкой пива. Тогда я отмахнулся от его слов, но теперь, спустя прожитые годы, анализируя свою жизнь шаг за шагом, могу твердо сказать: он был прав. Люди — лишь пешки в этой нелепой игре, каждая из которых наделена своими репликами и монологами появляется на сцене в точно отведенное время, ни на шаг не отступая от заданной неведомым драматургом программы. А кто же тогда я? Главный герой, обреченный на подвиги? Поначалу я думал так, однако оказалось, что я сродни тому нелепому Дон Кихоту, которого выдумал в горячке безумия Сервантес. Жизнь прошла в борьбе со всеми. Чего я добился? Кем я стал? И, черт побери, почему именно я должен был расхлебывать кашу, заваренную моим героическим предком, Ричардом, также известным под прозвищем Львиное Сердце?"

Lionheart — странная игра. По сути, это рискованный эксперимент, в процессе которого смешиваются реактивы, на протяжении уже нескольких лет считавшиеся абсолютно взаимно не реакционно-способными. В колбу кинули небольшую щепотку альтернативной реальности, капнули концентрированного фэнтезийного окружения, осторожно засыпали взрывоопасную смесь исторических личностей, на кончике шпателя добавили научно-фантастическую систему S.P.E.S.I.A.L., особо не примериваясь затолкали несколько кусков отсыревшего сценария, все это залили неплохой спрайтовой графикой, посредственным звуком и тщательно перемешали. На полученном продукте написали "супермегаRPG" и выпустили в продажу. Ожидалось, что эффект будет сродни динамиту, но на поверку смесь пошипела немного и затухла. Почему? Остановимся тогда на каждом из реагентов более подробно.

Еще не так давно я, раскрасневшись от бега, вбежал домой, трепетно сжимая в руках новенькую двухдисковую коробочку с ласкающей слух надписью Lionherat: Legacy of the Crusader. Инсталляция откушала у меня на венике демократичные 1,6 Гб. Не помня себя от счастья, я кликнул на появившуюся на моем рабочем столе иконку и уплыл в мир виртуальных радостей.

Начало — это уже половина дела. Сценарист, придумавший вселенную Lionheart, сделал, очевидно, 70% проделанной работы.

Эту историю рассказывают детям на ночь. Историю о великом Расколе. Историю большой ошибки.

Третий крестовый поход привел рыцарей креста под стены ненавистного города Акры. Осада длилась уже долго, однако отважные мусульмане не желали идти ни на какие уступки. Два непримиримых врага — король Ричард и султан Саладин — понимали, что история мира сейчас зависит только от их поступков, однако никто не решался сделать первый шаг. И тогда вернейший и ближайший советник Львиного Сердца предложил уникальный способ разом покончить с сарацинами. Для этого необходимо собрать под стенами города все древние реликвии и провести ритуал, которого еще не видел свет, чтобы ниспослать на христиан благословение, а на неверных — проклятие. Ричард, не сведущий в делах магов, дал свое согласие, даже не задумавшись о последствиях. И священные артефакты, хранящие на себе отпечаток длани самого Творца, были собраны вместе... И начался ад не земле. Хрупкая материя, отделяющая нас от другого мира, разорвалась, и сквозь образовавшуюся брешь на улицы Акры хлынули полчища кошмарных, доселе не виданных тварей. Воины Христа и Аллаха были вынуждены объединить свои усилия в борьбе против окруживших их демонов. Советник, видя, что перевес явно на стороне людей, сбежал вместе со своим демоническим окружением. Брешь удалось закрыть. Однако Раскол навеки изменил ход истории. Союзники поневоле решили исключить саму вероятность проведения подобного ритуала в будущем. Реликвии были разделены на две равные части, одну из которых поклялся охранять Ричард, а другую — Саладин.

Далее последовало нашествие Золотой Орды. Впереди ужасных орд неслись гоблины — порождение нечестивого союза людей и демонов. Захватив пол-Европы и вынудив Святой престол перебраться из Италии в Испанию, они были остановлены и отброшены назад. Однако остатки гоблинской армии просочились сквозь брешь в обороне и до сих пор занимаются разбоем на дорогах.

Потом последовал четвертый крестовый поход против грозовых драконов, во время которого гибнет король Ричард. И если бы не магия таинственных владетелей (wielders), погибла бы и вся Европа. Однако инквизиция, получившая огромное влияние в те годы, объявила войну всем, в ком были видны любые проявления магии за исключением божественной. Таким образом, секта владетелей была разгромлена, однако остатки ее все еще встречаются.

После того, как группка фанатиков выкрала у возродившихся египетских фараонов древний фолиант с секретами жизни и смерти, началось возвышение некромантов, что положило начало пятому крестовому походу. В ходе него была уничтожена не только мрачная секта, но и Египет, как источник всех бед. Неуспокоенные мертвецы нашли свое пристанище на кладбищах, в пещерах, в склепах и лесах.

И настал год 1599. Ничем не выдающийся, обычный и непримечательный для кого угодно, но только не для главного героя.

Ненавижу работорговцев, и вдвойне ненавижу быть предметом их грязной торговли. Однако пришлось. Уставший от долгого пути, я и не заметил, как меня окружила свора этих отбросов общества. Навалившись скопом, они засунули мне в рот кляп и туго связали по рукам и ногам. Никто даже не решился встать на мою защиту. Жирные свиньи, думающие лишь о своем брю-

Lionheart: запрещенное искусство

Хотя есть еще места, где терпят существование магии, очень немногие отваживаются на ее использование в городах, находящихся под властью инквизиции. Простое обладание любой магической вещью, даже самой незначительной, приводит к мучительным допросам со стороны фанатичных инквизиторов. Испания, Франция, Италия, а также другие континентальные страны издали законы, строго запрещающие использование магии.

Однако она разрешена и даже поощряется на Британских островах. Многие десятилетия англичане скрывали это, но несколько лет назад королева Англии рассорилась с инквизицией и открыто объявила об использовании магии для защиты королевства. Англичане уверяют, что колдовство просто жизненно необходимо для защиты кораблей от ужасных морских созданий. Все это привело к сильнейшим разногласиям между Англией и Испанией и к созданию испанской Армады и неминуемому конфликту между сторонами.

Природа магии

Те, кто понимают природу магии, осознали, что у простых людей нет врожденных магических способностей. Чтобы кастовать спеллы, вменяемый человек должен призвать духа и позволить ему овладеть собой. Так как дух — бесплотное создание, он бессилен без физического тела. Поэтому духи активно ищут ярких людей, чтобы вселиться в них.

Так как на свете существует много духов, результаты взаимосвязи человека и бесплотного создания непредсказуемы. Человек, связавший свою судьбу с добрым духом, будет гармонично существовать вместе с ним, обретя магические способности. Человек с сильным характером, позволивший вселиться в себя злому духу, будет со временем меняться в худшую сторону. Слабовольный же глупец, охваченный злым духом, будет полностью подчинен и со временем превратится в монстра.

Когда инквизиция подозревает человека в использовании магии, она начинает серию жесточайших допросов и ритуалов по изгнанию духов. Если дух отказывается покинуть тело, человека навечно заточают или уничтожают.

Из этого единения духа и тела произошли три круга магии.

1. DIVINE SPELLS — Божественная магия включает в себя защитные и лечебные заклинания, черпая свою энергии из добрых духов предков.

2. THOUGHT SPELLS — Маги Разума используют неисчерпаемые потенциалы своего мозга для изменения реальности вокруг себя.

3. TRIBAL MAGIC — Шаманы используют свои способности, черпая силы из Земли.

При распределении очков умений в соответствующие ветви заклинаний их длительность, эффективность и сила вызываемых существ возрастает.

DIVINE SPELLS ("ДУХОВНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ")

Эта магическая школа берет силы в мире духов, и ее заклинания в основном направлены на персонажа игрока.

ВЕТВЬ ЗАКЛИНАНИЙ ВЕРЫ (DIVINE FAVOR SPELL BRANCH)

Сотворение этих заклинаний придает игроку необыкновенные духовные силы, может усилить меч, укрепить руку, его держащую, или даже призвать мощного рыцаря из мира духов.

Divine Might ("Божественная Мощь")
Временно повышает силу персонажа, а на последних уровнях — силу союзников в радиусе действия заклятья. Вначале добавляется 10% повреждения за каждое попадание по противнику. За каждые 3 пункта умения дополнительно добавляется 2% повреждений до 100% максимум. На 30-ом уровне умения добавляется 150-пиксельный радиус, в пределах которого союзники получают 10% к наносимому ими урону. На 50-ом уровне заклинание временно увеличивает Силу персонажа на 1, но ее значение не прибавляется к эффектам от других заклинаний.

Минимальный уровень умения (Minimum Skill Divine Favor): 1.

Продолжительность: 20с + 1с за дополнительное очко умения.

Затрачиваемая мана: 30 + 1 за 3 дополнительных очка умения — максимум 65.

Blessed Aim ("Священное нацеливание")
Заклинание повышает вероятность попадания по врагу при использовании оружия ближнего боя, включая кулаки, а также дистанционного (+5 очков умения на низких уровнях). Также добавляется +5 to roll при использовании кубика со 100 гранями для определения попадания.

Минимальный уровень умения (Minimum Skill Divine Favor): 11.

Продолжительность: 10с + 1с за 3 дополнительных очка умения — максимум 30с.

Затрачиваемая мана: 40 + 1 за 3 дополнительных очка умения — максимум 110.

Greater Sight ("Улучшенное зрение")
Заклинание временно увеличивает Проницательность персонажа (+2 на 40 уровне заклинания), способность находить ловушки и секретные двери (+5 с 15 уровня + 1 за уровень до 50 максимум).

Минимальный уровень умения (Minimum Skill Divine Favor): 19.

Продолжительность: 20с + 1с за 2 дополнительных очка умения — максимум 70с.

Затрачиваемая мана: 35 + 1 за 3 дополнительных очка умения — максимум 90.

Divine Power ("Божественная сила")
Заклинание временно увеличивает Силу персонажа (+2 на 50 уровне заклинания). На 30 уровне увеличивается выносливость +1.

Минимальный уровень умения (Minimum Skill Divine Favor): 21.

Продолжительность: 10с + 1с за 2 дополнительных очка умения — максимум 60с.

Затрачиваемая мана: 40 + 1 за 3 дополнительных очка умения — максимум 95.

Spiritual Knight ("Призрачный Рыцарь")
Заклинание вызывает Призрак Рыцаря-Темплара, сражающегося на вашей стороне. С ростом уровня заклятья растут хит-пойнты Рыцаря (15% + 5% за каждые 2 очка умения до 100% max). На 20 уровне заклятья Рыцарь получает +1 к наносимому урону за каждые 10 очков умения до 6 максимальных.

Минимальный уровень умения (Minimum Skill Divine Favor): 37.

Продолжительность: 3 минуты.

Затрачиваемая мана: 90 + 1 за 2 дополнительных очка умения — максимум 140.

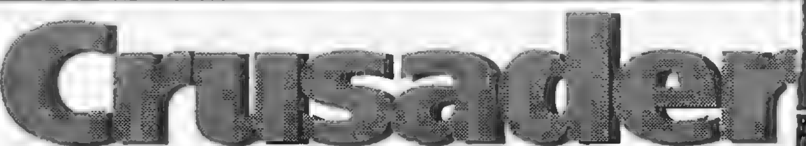
ВЕТВЬ ЗАКЛИНАНИЙ МАГИЧЕСКОГО УДАРА (SMITE SPELL BRANCH)

Это магическое направление позволяет обрушивать на своего врага или группу врагов божественный гнев чудовищной силы.

Weaken Enemies ("Ослабление Врагов")
Это заклинание высасывает жизненные и духовные силы ваших врагов, ослабляя их силу и сопротивление. Колдовство охватывает до четырех врагов в радиусе действия заклинания, уменьшая их шансы нанести удар и показатель защиты. Радиус действия заклинания растет пропорционально уровням героя.

Cripple Enemies ("Повреждение Врагов")
Это колдовство создает невидимую божественную кисть, которая хватает всех врагов в радиусе действия. Каждое схваченное таким образом существо получает повреждения, кроме того, уменьшается наносимый им урон. По мере роста способностей героя игрока увеличивается радиус применения заклинания и повреждения, наносимые его жертвам.

Celestial Smite ("Божественный Удар")
Когда персонаж колдует это заклинание, он приобретает святую силу божественных созданий и может напра-



хе... Инквизиция разыскивает людей, замеченных в сговоре с духами. Оказалось, что эти немытые черти решили, что я как раз подхожу под описание. Однако тут они дали маху. Да, мое тело служит пристанищем духа. Духа самого короля Ричарда Львиное Сердце. А я оказался его далеким потомком. Но на престол мне заглядываться нечего, потому как уж больно далекое нас связывает родство. Торговцы живым товаром потом сильно поплатились, замахнувшись на человека, чьим союзником стал дух легендарного короля.

Как и любая другая история, эта начинается со становления личности, проще говоря, с генерации персонажа. У тех, кто до этого играл в Fallout, не должно возникнуть никаких проблем. Система S.P.E.S.I.A.L. претерпела здесь лишь некоторые несущественные изменения, адаптированные под фэнтезийный мир, не знакомый с огнестрельным оружием, однако вовсю использующий магию.

В игре существует четыре расы, возникшие при союзе людей и духов:

Human — они ведут свою родословную от людей, которые не были подвержены магическому влиянию во время раскола. Средние характеристики, никаких расовых черт. Соответственно, никаких преследований со стороны инквизиции.

Sylvant — потомки людей, вступивших в союз с божественными духами (divine spirits). Сильные маги, они также являются самой редкой расой, внешне никак не отличимые от людей. Физические характеристики оставляют желать лучшего.

Demokin — потомки злых духов и демонов. Неплохие маги, они также могут быть хорошими бойцами. От людей внешне они отличаются наличием маленьких рожек на голове, которые, однако, могут легко спрятать.

Feralkin — потомки людей и чудовищ. Самая "яркая раса" для инквизиции. Это настоящие "танки", имеющие хороший иммунитет против магии.

При генерации персонажа мы выбираем духа, принадлежащего к одной из стихий: божества (divine), племени (tribal) или мысли (thought), что в дальнейшем определяет нашу магическую принадлежность. Каждая стихия имеет четыре направления, в свою очередь, имеющего по пять магий, открывающихся по мере прокачивания данной ветви (о магии подробнее в статье "Запреденное искусство").

Умилило меня исчезновение способности "воровать". Таким образом, среди воровских умений мы имеем: поиск ловушек и секретов, вскрытие замков, незаметное перемещение (за которое мы теперь получаем опыт в случае тихого подкрадывания) и дипломатию. Двери, кстати, нельзя выбивать или взрывать. Сделано это, по заверениям разработчиков, "для сохранения баланса" и потери реалистичности.

Вот, пожалуй, и все отличия от оригинальной системы S.P.E.S.I.A.L. Перки (perks) и механика начисления опыта осталась без изменений.

Спасибо неведомому охотнику за головами, пришедшему в подземелье к работорговцам за мной. Если бы не он, у меня не появилась бы возможность незаметно взломать дверь и прокрасться за спинами отвлеченных криками своих товарищей стражей. Выход из пещеры мне указал дух. А на свободе меня уже поджидал странный дед, назвавшийся Лео или Леонардо да Винчи.

Действительно, сразу же бросается в глаза обилие исторических личностей. На нашем пути мы встретим еще Галилео Галилея, Шекспира, Кортеса, Нострадамуса, Жанну д'Арк, Торквемаду, Макиавелли, Сервантеса... Всех и не упомнишь. Каждый из них не прочь поболтать с вами и дать пару квестов. Вот тут можно оторваться на них за все шишки, полученные на уроках истории! Макиавелли, попросивший побыть его телохранителем, умер на моих глазах, убитый ассассинами. Надеюсь, что своего "Государя" он еще не написал. Кортес, клянчивший денег на новую поездку в новый свет, остался с носом благодаря мне (не люблю я этого дядьку, по чьей вине были вырезаны ацтеки).

Окончание на стр. 14



...вить ее на одного своего врага. На более высоких уровнях заклинание также может оглушить свою жертву на некоторое время. По мере роста натренированности героя в сфере заклинаний Магического Удара, урон, наносимый колдовством, существенно увеличивается.

Exorcism
("Изгнание Нечистой Силы")
Это заклинание призывает мощную святую силу, которая старается изгнать дух из тела жертвы. Инквизиторы используют это колдовство, чтобы уничтожить демона в охваченном им теле или нанести вред существу из другого мира. При осуществлении этого заклинания все враги в радиусе действия получают повреждения. Если же врагом является оживший мертвец, то есть шанс, что он будет мгновенно уничтожен. Количество наносимого вреда, радиус действия заклятья и вероятность уничтожения неживого существа зависят от степени умения мага в ветви Магического Удара.

Righteous Fury ("Праведный Гнев")
Этим ужасающим заклинанием вы временно придаете себе способности и силу божественного духа. Колдовство немедленно наносит повреждения всем окружающим вас врагам, а затем начинает печить вашего персонажа во время боя. Эффективность заклинания зависит от уровня вашего героя.

ВЕТВЬ ЗАКЛИНАНИЙ СТОЙКОСТИ (FORTITUDE SPELL BRANCH)
Эти заклятия позволяют призвать божественные силы, чтобы увеличить стойкость тела вашего героя, сопротивляемость его организма и дать ему способность печиться.

Healing ("Лечение")
Дает возможность вашему герою обратиться к восстанавливающему дару божественных существ. Колдовство лечит персонажа игрока и всех его союзников в определенном радиусе действия. По мере развития позволяет вылечить большее количество утраченных жизненных сил.

Purify Body ("Очищение Тела")
Восстанавливает жизненные силы героя и придает сопротивляемость ядам и болезням. Если кровь персонажа заражена ядом, есть шанс, что этот эффект будет снят. Конечно же, количество вылечиваемых очков здоровья зависит от уровня заклинания.

Resist Elements
("Сопротивляемость Стихиям")
На низких уровнях дает сопротивляемость огню. С развитием персонажа также позволит получить защиту от холода. Эффективность заклинания определяется навыком в основной для этого заклятия магической ветви.

Divine Assistance
("Духовное Содействие")
На низких уровнях колдовство создает защитные пороги для дружественных игроку созданий от всех форм нанесения вреда, кроме рубящего (slashing) и дробящего (crushing) оружия. На более высоких уровнях увеличивается как защитный порог, так и показатель брони персонажа и его союзников. И, наконец, при достижении определенного уровня появляется сопротивляемость рубящему (slashing) и дробящему (crushing) оружию, а также увеличивается количество магической энергии героя.

Greater Resistance
("Усиленная Сопротивляемость")
Это защитное заклинание значительно увеличивает сопротивляемость персонажа и окружающих его союзников огню, холоду, яду и электричеству. Эффективность заклинания зависит от уровня вашего героя.

ВЕТВЬ ЗАКЛИНАНИЙ ЗАЩИТЫ (PROTECTIVE SPELL BRANCH)
Заклинания этой школы защищают мага, пока длится то или иное колдовство.

Aid ("Поддержка")
Увеличивает класс брони персонажа, а на более высоких уровнях придает ему дополнительные жизненные силы. По мере развития умений героя в сфере магии растет эффективность заклятия.

Physical Aura
("Материальная Аура")
Создает вокруг мага специальную ауру, призванную отражать физический вред, который мог бы быть нанесен персонажу. Аура увеличивает сопротивляемость к урону от оружия ближнего и дистанционного боев.

Holy Fire ("Святой Огонь")
Вызывая обжигающие языки пламени, маг окружает себя могущественным огненным барьером. Огненное кольцо следует за персонажем и наносит повреждения окружающим его врагам.

Mana Shield
("Магический Щит")
Позволяет игроку использовать запас собственных магических сил, чтобы создать барьер для сохранения жизненных сил. Щит перераспределяет весь вред, полученный магом, между значениями его жизни и магической энергии. На низких уровнях персонаж теряет больше жизни, чем энергии, в то время как на более высоких это соотношение становится более менее равным.

THOUGHT SPELLS ("МАГИЯ МЫСЛИ")

Сила, которую дает эта магическая дисциплина, происходит от изучения каналов магических заклинаний и возможностей, просачивающихся через Дизъюнкцию. Этот тип магии наиболее агрессивен и используется в основном для нападения.

Заклинания Льда (Ice Spells)



Заклинатель фокусирует и превращает страшные силы глубокой зимы в ледяные снаряды, которые замораживают и разрывают его врагов. Если вы распределите ваши очки умений в Ледяную Ветвь (Ice Branch), эффективность перечисленных заклинаний возрастет.

Spike ("Шип")
Заклинатель направляет острую сосульку во врага, нанося урон холодом.

Ice Javelin ("Ледяной Дротик")
Маленькая ракета льда направляется от заклинателя в указанном направлении, нанося урон холодом врагу. Существует шанс, что морозный холод заклинания замедлит движения противника.

Ice Ring ("Ледяное Кольцо")
Когда произносится заклинание Ледяного кольца, множество ледяных зарядов разлетаются от заклинателя по всем направлениям, нанося повреждение холодом находящимся рядом врагам. Существует шанс, что скорость передвижения неприятеля, пораженного Кольцом холода, будет замедлена.

Ice Missile ("Ледяной Снаряд")
Это заклинание направляет ледяное копье, которое взрывается при ударе, нанося повреждение холодом как неприятелям, так дружественным существам в радиусе взрыва.

Ice Storm ("Ледяной Шторм")
Когда чародей колдует это заклинание, яростный шторм льда и града обрушивается на указанную местность, нанося повреждение холодом.

Огненные заклинания (Fire Spells)
Эта магия, направленная на врагов заклинателя, быстро превращает их в дым и пепел. Если вы распределите очки умений в Огненную Ветвь (Fire Branch), эффективность заклинаний возрастет.

Fire Orb ("Огненная Сфера")
Сфера опаляет неприятеля, нанося ему огненный урон при контакте. После того, как Огненная Сфера попадает во врага, она продолжает жечь его в течение короткого промежутка времени.

Dragon's Breath ("Дыхание Дракона")
Заклинание наполняет чародея палящим жаром, который может быть направлен на группу врагов. Поток огня имеет ограниченный радиус и повреждает как врагов, так и дружественные существа.

Fire Circle ("Огненный Круг")
Это заклинание создает огненное кольцо в любом месте по желанию чародея. Враги, проходящие сквозь кольцо, получают урон огнем.

Fireball ("Огненный Шар")
Это самое разрушительное заклинание из всех, которое чародей может произнести. Когда огненный шар взрывается, он наносит опустошительный ущерб огнем всем врагам в радиусе действия.

Электрические Заклинания (Electrical Spells)
Дикая энергия электрических штормов преобразуется заклинаниями во взрывные потоки магической энергии. Если вы распределите очки умений в Электрическую Ветвь (Electrical Branch), эффективность заклинаний возрастет.

Static Charge
("Статический заряд")
Стреляет небольшой электростатической сферой в указанном направлении. Когда сфера достигает цели, она наносит урон электричеством. На высоких уровнях у этого заклинания появляется шанс ошеломить объект на короткий период времени.

Electrical Burst
("Электрический Взрыв")
Когда чародей читает это заклинание, его тело становится живой батареей статического электричества, позволяя ему испускать магическую энергию вокруг себя. Враги, оказавшиеся в радиусе действия заклинания, получают урон электричеством.

Lightning Bolt ("Удар Молнии")
Это заклинание создает сильный заряд электричества, поражающий врага магической энергией.

Lightning Storm
("Шторм Молний")
Это мощное заклинание заставляет множество молний проливаться небесным электрическим дождем, поражая врагов чародея в указанной местности.

Thunderclap ("Удар Грома")
Собирая мощь штормов, заклинатель может вызвать Удар Грома. Это обычно приводит к опустошительным результатам. Когда заклинание произносится, все враги в радиусе видимости заклинателя получают повреждение электричеством и могут быть сбиты с ног на короткое время.

Защитные заклинания (Protective Spells)
Умный маг всегда думает о своей защите, пока он уничтожает своих врагов, замораживая и сжигая их. Если вы распределите очки умений в Защитную Ветвь (Protective Branch), эффективность заклинания возрастет.

Magical Shield
("Магический Щит")
Когда это заклинание произносится, оно создает защитную ауру вокруг чародея, увеличивая его Класс Брони. На высоких уровнях Магический Щит поглощает некоторое количество физического урона, но не защищает от магических атак, огня или молнии.

Poison Ring ("Кольцо Яда")
Когда произносится заклинание Кольцо Яда, множество магических шипов разлетаются от чародея по всем направлениям. Шипы наносят поражение ядом своим целям и продолжают наносить вред пораженным врагам. Яд не наносит урона мертвецам.

Fire Ground ("Огненная Земля")
Это заклинание создает движущееся кольцо, которое сжигает врагов вокруг чародея, нанося огненный урон в радиусе действия. На высоких уровнях заклинание имеет шанс нанести дополнительный огненный урон врагам, находящимся в радиусе поражения. Два заклинания Огненная Земля и Ледяная Земля не могут использоваться одновременно.

Cold Ground
("Ледяная Земля")
Это заклинание создает движущееся кольцо, которое морозит врагов вокруг чародея, нанося урон холодом в радиусе действия. На высоких уровнях заклинание имеет процентный шанс замедлить передвижение противников, находящихся в радиусе поражения. Два заклинания Огненная Земля и Ледяная Земля не могут использоваться одновременно.

Mana Shield ("Щит Маны")
Это заклинание позволяет чародею использовать внутренние резервы магической энергии как защитный буфер, чтобы полностью сохранить его хит-поинты. Щит позволяет разделять любой урон, наносимый заклинателю между маной заклинателя и его хит-поинтами. На низких уровнях теряется больше хитов, чем маны. С увеличением уровня все меньше и меньше урона будет приходиться на хит-поинты, большинство будет распределяться в ману.

Lionheart: Legacy of the Crusader



Начало на стр. 12-13
Галилео Галилея освободил из темницы инквизиторов, не дав им исполнить приговор. Шекспиру я нашел музу, благодаря чему он написал еще одну пьесу. Весело, интересно и неор-динарно.

Барселона мне понравилась сразу. Чистые улочки, закон и порядок. Я с радостью помогал всем нуждающимся в моей помощи, тем более, что за выполнение заданий со мной неплохо расплачивались, и, что самое важное, я все больше и больше набирался новых способностей, становясь совершенной машиной смерти для нечисти, заполонившей нашу землю. Рыцари креста с радостью приняли меня в свои ряды. Правда, перед этим мне пришлось выполнить пару пустяковых заданий, чтобы доказать свою преданность и заплатить вступительный взнос в размере 1000 золотых монет. Для того чтобы собрать нужную сумму, мне пришлось заняться и грязной работой... И я спустился в канализацию.

Первый наш город — Барселона — поистине огромен. Ему, конечно, не сравниться с Тарантом из Арканума, однако уже по обилию заданий он запросто переплюнул последний. Нашей помощи, наверно, не хотят лишь деревья. Всем чего-то надо и никто без нас не представляет жизни. Линейность отсутствует напрочь. Делайте, что хотите и когда хотите. Можно присоединиться к одной из организаций, которая в дальнейшем возьмется за обеспечение нашего веселого пути по сюжету. Таких организаций всего четыре: инквизиция, рыцари креста (местное братство стали:), владетели и темные владетели. В принципе, должна существовать возможность игры и за сарацинов, но я так и не смог к ним примкнуть.

А вот когда я вышел из Барселоны, игра смялась и завяла. Рассыпалось очарование игрового процесса. Если бы я не прошел игру полностью, я бы, наверное, написал, что Lionheart — продолжатель славных традиций Baldur's Gate, что это Fallout нового поколения и все такое. Но нет. Деньги, затраченные на покупку двух дисков, отрабатывает лишь один. Тот, на котором мы бродим по улочкам Барселоны. Дело в том, что сценарист, работавший над сюжетом Lionheart, справился лишь с половиной работы и ушел. Сделал он свое дело на 10 баллов. Кто потом взялся за ручку, я не знаю. Знал бы, положил на коленки попой кверху и линейкой отучил делать халтуру.

Тем, кто не понял, объясняю. В этой "великой RPG" всего два (!!!) города. Причем время, проведенное в первом, — это ровно половина игры. Далее следует тупая бессюжетная мясорубка, которая пришлась бы, безусловно, по вкусу поклонникам Дьяблы, но никак не любителям "умных" ролевых игр.

Боже, до чего устали руки. Хотя бы несколько минут отдыха... Но нет, проклятые твари лезут толпами, пытаясь своими скрюченными вонючими пальцами добраться до моей шеи. Ничего себе приключение. Человеческого лица я не видел уже несколько недель. Вокруг одни зомби и гоблины. Как я еще заикой не стал? Правду говорят, что человек ко всему привыкает. Но порой меня захватывает бесконтрольная депрессия. Зачем все это? Что изменит смерть десятка гоблинов, если на их место придет еще сотня? Да и кому надо эти мои "героические подвиги"? Все, устал, больше не могу...

Самое примечательное в Lionheart — это отказ от пошаговых боев в пользу полного реалтайма. Конечно, это неплохо, однако представьте, как в таких условиях играть лучнику? Враги бегают очень быстро, а из-за игрового меню, закрывающего ровно треть экрана, тех, кто подбегает снизу или сверху, становится видно в самый последний момент. Я не говорю уже об отсутствии нормально паузы, во время которой можно немного осмотреться и хорошенько прицелиться. Благодаря отсутствию пошаговости, которая была неоспоримой изюминкой Fallout, позволяющей грамотно планировать бой, игра в скором времени превращается в click-click-click-drink portion of healing-click-click-click, изредка сменяющаяся минутой затишья и восстановления сил.

Компаньоны, иногда привязывающиеся к нам, поражают своей тупостью и молчаливостью. С грустью вспоминаю Planescape: Torment, в котором только с одним своим напарником я мог минутами болтать на философские темы. Здесь же можно лишь бросить аскетичное "свободен". Также не радуют интеллектом и враги. Бегут напрямки, едва завидев вас, не сообщив при этом новость о нарушителе спокойствия своим не столь зорким соседям.

Дальше — графика. Прорисовка уровней очень хорошая, красивая и органичная, чего не скажешь о моделях персонажей. Пока они стоят — еще ничего, но стоит им сдвинуться с места: "Здравствуйте, вы не подскажите, где мой папка Карло?". Оформление меню шокирует своим аскетизмом и отсутствием индивидуальности.

Диалоги озвучены просто замечательно, а вот все остальное — просто ужасно. Музыкальная тема, помоему, лишь одна, быстро надоела, и музыку я отключил. Предсмертные крики — одни и те же. Звука шагов нету в принципе.

Знаете, игра мне напомнила один бородатый анекдот:

Идет человек по улице и видит странное зрелище: один мужик ходит с лопатой по саду и капает ямы, а второй топает следом и сразу же эти ямы закапывает.

— Ребята, а что вы делаете такое?

— Да понимаешь, мы деревья должны садить. Но обычно мы это делаем втроем: один капает, второй садит, а третий закапывает. Так тот, который садит, сегодня не пришел...

Вот и здесь то же. Один нарисовал красивейшие задники, второй схалтурил с моделями. Актеры выкладывались, читая диалоги, остальные поленились озвучить нечисть. Человек работал над сценарием, его продолжатель забил на это вообще. И так далее. У игры был хороший потенциал и хорошая реклама, однако ярко выраженная жажда денег и отсутствие работоспособности загубило все накорню.

Чем бы еще кинуть к ним в огород? Ага! Игра просто потрясающе забагована. Любит вылетать и жутко тормозить на ровном месте. Также наблюдалось пропадание звука. Многие скрипты у разных людей работают по-разному. В общем, будьте терпеливы. Хотя счастливых обладателей лицензии поспешу обрадовать: сейчас вовсю идут работы над патчем, который, по заверениям разработчиков, привнесет в игру много нового.

Однако я наберусь смелости и посоветую-таки поиграть в эту гульку — несмотря на жалкие 20 часов игрового времени, необходимого, чтобы полностью пройти игру, и несмотря на испорченный конец и примитивный сценарий, дружелюбно распахивающий нам свои объятия, когда мы покидаем стены первого города. Пройдите ее ради Барселоны и великих людей, становящихся нашими друзьями. Поверьте, это того стоит.

Оценки: *Сюжет — 7/10;*
Геймплей — 6/10;
Оригинальность — 6/10;
Графика — 8/10;
Звук — 5/10;
Общая — 6,5/10.

Lockust, lockust@tut.by

TRIBAL MAGIC ("ПЛЕМЕННАЯ МАГИЯ")

Эта магическая дисциплина основана на пробуждении Земли (камней, деревьев и природного окружения) и собирании энергии путем Дизъюнкции.

Некромантия ("Necromancy")
Темное, запрещенное искусство Некромантии дает заклинателю силы вызывать ужасные создания из могилы.

Raise Undead ("Поднять Мертвеца")
Оживляет безжизненный труп, создавая лишенного интеллекта мертвого слугу. Поднятый мертвец будет верой и правдой служить заклинателю несколько минут до того, как энергия, поддерживающая мертвеца на ходу, не иссякнет и не возвратит труп обратно в землю. Поначалу чародей может поднимать зомби, но потом, если вы будете распределять очки умений в Ветку Некромантии, то сможете создавать все более и более сильные существа.

Raise Enemy ("Возродить Врага")
Заклинание вливает духовную энергию чародея в любой труп, временно возвращая указанное тело к жизни. Заклинатель не может поддерживать связь долгое время, поэтому поднятый враг "проживет" не больше нескольких минут. Поднятое существо будет иметь сколько же хит-поинтов и наносить столько же урона, как и при жизни. Если вы распределите очки умений в Ветку Некромантии, то враг, которого вы оживите, будет сильнее и выносливее, чем он был при жизни.

Vampire ("Вампир")
Произнеся это жуткое заклинание, чародей приобретает силу и... жажду легендарного вампира. С каждой удачной рукопашной атакой заклинатель отбирает часть жизненной силы у своей жертвы-цели. Атака на расстоянии не позволяет заклинанию пить жизненную силу из цели.

Undead Energy ("Энергия Мертвеца")
Произнесение заклинания на вызванного мертвого слугу повысит количество его хит-поинтов и наносимый им урон. На высоких уровнях увеличивает сопротивление к огню, кислоте и электричеству.

Corpse Bomb ("Трупная Бомба")
Одно из самых разрушительных заклинаний, Трупная Бомба позволяет чародею наполнить труп неслыханной энергией, заставляя его взрываться. Взрыв наносит ощутимый урон всем неприятелям в радиусе вокруг тела. На более высоких уровнях Трупная Бомба может отравить врагов в радиусе действия.

Ярость Природы ("Nature's Fury")
Природа — клыки и когти — этот принцип отражается в этой Ветке заклинаний.

Feral Lash ("Ресница Ферал")
Чтобы наказать того, кто хочет принести вред чародею, Ресница Ферал наносит часть урона, причитающегося заклинателю, обратно атакующему. Частично защищает заклинателя от всех типов физического урона, включая ударный, режущий и колющий, но не эффективна против магических типов урона.

Nature's Balance ("Природный Баланс")
Много потеряют те, кто недооценивает простую силу этого заклинания. Природный Баланс увеличивает количество урона, получаемого выбранным существом от физических атак (урон от магических атак не увеличивается).

Monster Summoning ("Вызов Монстра")
Чародеи используют Вызов Монстра для транспортировки какого-либо существа к произносящему заклинание. Вызванное существо будет в течение нескольких минут служить заклинателю, пока не вернется туда, откуда было вызвано. Поначалу можно вызывать низших, слабых животных, но если вы будете распределять очки умений в Ветку Ярости Природы (Nature's Fury Branch), то сможете вызывать все более сильных монстров.

Shaman's Eye ("Глаз Шамана")
Заклинание создает мистический глаз, который путешествует к выбранному местоположению для осмотра местности без риска быть замеченным. Когда Глаз создается, он рассеивает туман войны, позволяя заклинателю видеть невидимое. Глаз исчезнет, когда закончится время действия заклинания.

Insect Plague ("Нашествие Насекомых")
Никакое большее проклятье не может быть направлено на врага, чем Нашествие Насекомых. Ужасное заклинание выпускает орду насекомых, которая роится в указанной зоне, жаля и кусая врага в радиусе поражения. На высоких уровнях у насекомых увеличивается шанс отравить врага.

Контроль ("Dominations")
Сила контроля над разумом других существ дается этой школой заклинаний.

Slow ("Замедление")
Читая это заклинание, чародей заполняет область невидимыми толстыми нитями магического материала, которые препятствуют передвижению неприятеля. После того, как это заклинание прочитано, те, кто попал в зону действия, будут передвигаться медленнее на срок действия заклинания. Максимальное количество целей не ограничено, но эффект от нескольких заклинаний Замедления не складывается. Если вы распределите очки умений в Ветку Контроля (Domination Branch), то длительность, размер области охвата и количество замедленных противников увеличится.

Discord ("Разногласие")
Сила этого заклинания приносит хаос в ряды врагов. Когда Разногласие читается, то существует шанс, что случайно выбранный враг нападет на своих соратников по оружию. Заклинание наносит урон выбранному существу независимо от того, действует ли сила Разногласия или нет. Если вы распределите очки умений в Ветку Контроля (Domination Branch), то урон выбранному существу и шанс, что Разногласие сработает, увеличится.

Sleep ("Сон")
Когда чародей произносит заклинание, есть шанс, что некоторые враги в радиусе действия заснут на короткий промежуток времени. Существа, на которых подействовало заклинание, беспомощно попадают на землю до конца действия заклинания. Это заклинание влияет только на разумных существ, поэтому монстры вроде мертвецов остаются неподверженными его действию. Если вы распределите очки умений в Ветку Контроля (Domination Branch), то шанс воздействия на врага и длительность заклинания увеличится.

Dominate ("Контроль")
Заклинание Контроля пытается очаровать случайно выбранного врага в радиусе действия заклинания. Если заклинание успешно, то существо следует за чародеем в качестве компаньона, защищая его от врагов, пока не истечет срок действия. После того, как действие заклинания потеряет силу и существо получит обратно контроль над собой, оно, возможно, возжаждет мести. Монстры вроде мертвецов не подвержены его действию.

Защитные заклинания ("Protective Spells")
Эти заклинания позволяют чародею быть быстрым и осторожным, как лиса, и сильным и мощным, как носорог.

Absorb Spirit ("Поглощение Духа")
Немногие сильные волшебники знают, что в большинстве вещей содержится энергия. Даже убитое существо все еще является гаванью для духа. Когда произносится заклинание Поглощение Духа, чародей приобретает возможность вытягивать духовную энергию из трупов и переводить ее в лечебную силу. Если вы распределите очки умений в Ветку Защиты (Protective Branch), то количество энергии, вытягиваемой из трупа увеличится.

Shroud of Darkness ("Пелена Тьмы")
Это заклинание вызывает неестественную тьму, скрывая чародея в тенях. Когда заклинание прочитано, навык скрытности и Класс Брони чародея увеличиваются.

Armor of Bones ("Костяной Доспех")
Прочитав заклинание Костяной Доспех, чародей получает мощную защиту против физических и некоторых магических атак. Когда заклинатель получает урон, то часть его поглощается магическим доспехом. Если вы распределите очки умений в Ветку Защиты (Protective Branch), то количество энергии, вытягиваемой из трупа, увеличится.

Animal Grace ("Грация Животного")
Это заклинание наделяет кошачьими рефлексами: увеличивает ловкость и скорость передвижения до экстраординарного уровня, повышая подвижность. На высоких уровнях способность взлома замков тоже увеличивается. И на самых высоких уровнях повышается удача заклинателя. Если вы распределите очки умений в Ветку Защиты (Protective Branch), то длительность действия заклинания увеличится.

Mana Shield ("Щит Манны")
Это заклинание позволяет чародею использовать внутренние резервы магической энергии как защитный буфер, чтобы полностью сохранить его хит-поинты. Щит позволяет разделять любой урон, наносимый заклинателю, между маной заклинателя и его хит-поинтами. На низких уровнях теряется больше хитов, чем манны. С увеличением уровня все меньше и меньше урона будет приходиться на хит-поинты, большинство будет распределяться в ману.

Макс Магляс

Танец с саблями

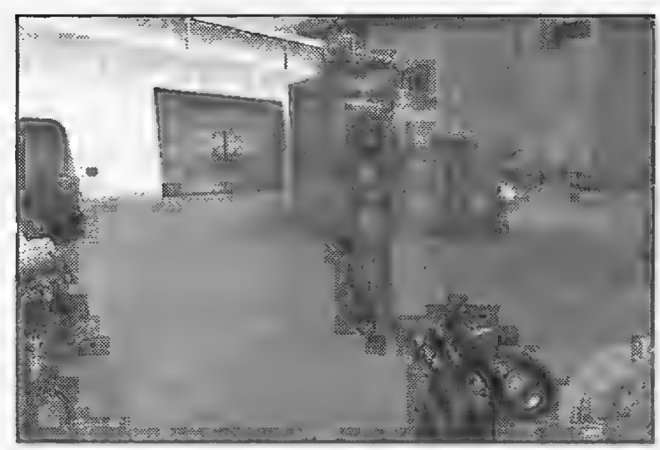
Игра: Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy. Жанр: Action/RPG
Разработчик: Raven Software. Издатель: Activision/LucasArts
Системные требования: P3-800, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1.2 Gb Free space

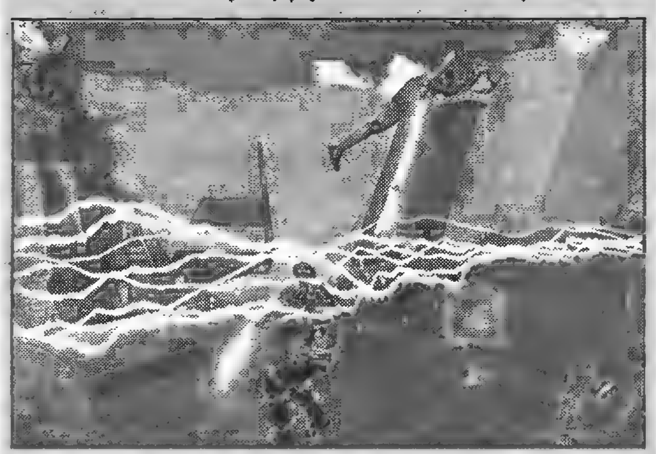
Оригинальность: 8/10. Сюжет: 7/10. Графика: 7/10. Звук&Музыка: 9/10. Геймплей: 9/10. Итог: 8/10

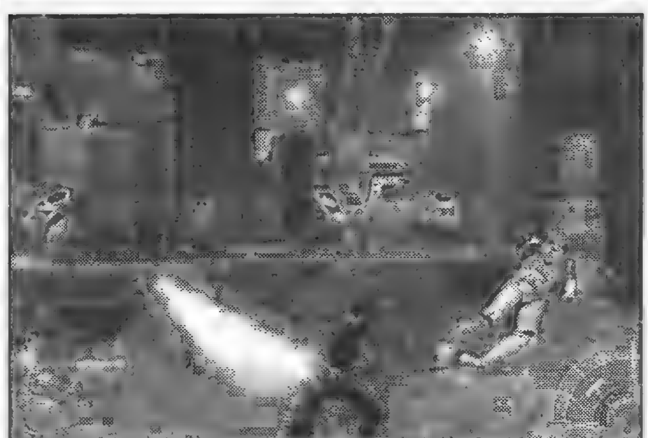
"Разве обо мне можно судить по моей внешности?" **Мастер Йода**

Готов поспорить, что Джордж Лукас, когда задумывал свою вселенную Star Wars, даже не подозревал, насколько популярной она станет. Какому огромному числу фильмов и в особенности игр она даст начало. Оригинальная трилогия Star Wars спустя несколько лет обросла двумя приквелами и третий не за горами. А игровые проекты создавались с самого появления на экранах кинотеатров людей в монашеских робах, со световыми мечами в руках. У меня не хватит пальцев не только на руках, но, наверное, и на ногах, чтобы сосчитать, сколько всего вышло игр во вселенной Star Wars, сколько баталий между приверженцами Светлых и Темных Сил успело произойти на наших компьютерах. Разработчики, наверное, перепробовали себя во всех жанрах, упорно клепая все новые и новые игры по мотивам древней сказки дедушки Лукаса — на моей памяти есть и шутеры, и стратегии, и квесты-адвенчуры, и даже несколько симуляторов! Точный список, наверное, не составит даже сам отец-прародитель всех Джедаев и Стар Дестроеров, да и рано в этом списке ставить точку — на подходе The Knights of Old Republic, да Jedi Academy, которая будет рассмотрена сегодня, в очередной раз доказывает, что идея себя не исчерпала.

Снова тема Рыцарей Джедаев, снова в наши руки попадет световой меч, он же Lightsaber, и снова мы в самом центре извечного конфликта между Темными и Светлыми Силами. И исход противостояния — в наших руках. Только на этот раз мы примерим шкуру не матерого воина, не штормтрупера, не отважного пилота Альянса, а новичка-несмышленыша, в котором кто-то из Истинных Рыцарей почувствовал Силу и направил в Академию Джедаев — авось из паренька выйдет толк. Хотя почему именно паренька? Ведь в Jedi Academy мы можем выбрать себе не только пол, но и расу, не говоря уже об одежде и физиономии. Но пусть он все же будет мужского пола, хотя бы потому, что в игре есть именно главная злодейка, а писать опус о противостоянии двух дам как-то не хочется. Так вот, паренек еще до вступления в ряды учеников стал проявлять способности, но не в умении управлять Силой, а в инженерно-конструкторских решениях — сам смастерил себе световой меч. И вот вместе с остальными подающими надежду молодыми людьми он переступил порог Академии, ректором которой был, как ни странно, Люк Скайуокер (Luke Skywalker), а одним их деканов — тоже наш старый знакомый Кайл Катарн (Kyle Katarn).







Знаю, сразу возникает вопрос о хронологии событий. Спешу вас просветить — действия в Jedi Academy происходят уже после битвы возле Эндора, в которой Альянс одержал убедительную победу, уничтожив вторую Звезду Смерти, а заодно с ней — и Императора с Дартом Вейдером. Теперь войска повстанцев усиленно прочесывают один за другим сектора галактики, в поисках остатков Имперского флота и Вооруженных Сил. Джедаи же, победив последнего лорда Ситхов, занялись обычной рутиной, взвалив на себя обязанности местной милиции, а заодно и службы 911. То есть борьба с контрабандистами, мелкими террористическими группировками, спасательные операции и тому подобное. И ничего удивительного в том, что нашему герою первое время придется заниматься именно подобными, не имеющими большого значения, делами. Несколько миссий на выбор, lightsaber в кармане, пара стволов в заплечнике — и вперед, нести разумное, доброе, светлое. Прижимать к ногтю чересчур зарвавшихся бандитов, или же вытаскивать из очередной неприятности неразумных гражданских, которые по глупой привычке без проблем жить не могут. А пока умения оставляют желать лучшего, пока при махании мечом больше внимания нужно уделять тому, как бы себя не порезать, — начальство и близко к серьезным заданиям не подпустит, будет за ручку водить да мастера-наставника в компанию даст. А ведь сгущаются тучи на горизонте, и над Роковой Горой вздымаются тучи пепла и потоки лавы... Пусть пока только в подзорную трубу, но все же можно разглядеть некий вконец обнаглевший культ, людей вербующий, злых наемников нанимающий, темным силам поклоняющийся, который к тому же повадился шастать по местам большого скопления Силы — и, что самое худшее — Силу оттуда сифонить. Люк с Катарном пока в недоумении, но чувство Джедая подсказывает — это только начало.

А наше дело маленькое — в Академии сидеть, по тренажерам-симуляторам бегать, миссии выполнять, на единичку одно из своих восьми дополнительных умений (а есть еще восемь основных) перед каждым заданием улучшая. Три степени мастерства, пятнадцать миссий, восемь умений — вот и сосчитайте, сколько вы сможете прокачать. После прохождения пяти неважнецких миссий, где мы можем улучшить свои дополнительные способности, начальство даст задание поважнее, после выполнения которого даст новое звание, позволит провести экстра-тренировки и улучшить свои основные умения — все сразу. Таким образом, игра разбита на три этапа, нам поочередно будут присваивать звания Студента, Начинающего и Рыцаря. На протяжении всех этих этапов мы будем лепить своего джедая таким, каким хотим его видеть; перед каждой миссией делать выбор — какое из восьми спецумений развить. Прокачивать надо до конца, то есть до третьей степени — иначе толку в бою не будет. Раз умений восемь — соответственно, четыре предназначены Светлой стороне, четыре — Темной. Никаких ограничений тут нет, можете вытворять что угодно, и после каждого этапа слушать одну и ту же песню в исполнении Катарна: "Джейден (наше имя), я, конечно, понимаю, что Темная сторона — это прикольно и все такое, но ты не увлекайся...." Не слушайте зануду. Пока не настанет час X, и перед нами не станет ребром вопрос, — в какую стихию нырнуть с головой, — предпочтение той или иной стороне никак не будет влиять на нашу жизнь. А вот когда на чашах весов заколеблется выбор в пользу той или иной стороны — вот тогда думайте, концовки-то в игре две.

Не зря такое внимание уделяется умениям. Они есть одна треть геймплея — одна треть от той составляющей, что разнообразит наши похождения и позволяет делать каждую битву уникальной, не похожей на остальные. Есть и две других "трети", о них попозже. Три элемента, три возможности умерщвления врагов, три возможности вести бой.

Итак, наши умения. Для начала — основные, используемые "по умолчанию". Они сохраняются неизменными по ходу выполнения "левых" миссий, зато увеличиваются после получения нового звания, то есть прохождения этапа игры, капитально преобразуя наше поведение в бою. К таковым относятся: умения Толкать/Тянуть предметы, Ускорение и Прыжок, навык владения световым мечом — как в Наступательном плане, так и в Оборонительном, плюс умения бросать меч и управлять им, а также Видение Джедая — позволяет видеть скрытые символы (для решения пазлов), также живых существ и дроидов сквозь стены. Вдобавок к этому приверженец Светлых сил сможет поглощать Силу другого Джедая, направленную против него, сможет исцелять себя Святым Духом, ставить неплохую защиту от лазеров/бластеров, а также пудрить мозги гуманоидам, отвлекая их внимание. Темный Джедай, в свою очередь, умеет выкачивать жизненную силу из врага даже на расстоянии (эдакий вампиризм), биться молнией, хватать врага за горло (тоже на расстоянии) и вытворять с ним все, что угодно, и впадать в буйство, увеличивая свою силу и ловкость. И если можно пройти игру, ни разу не прибегая к второстепенным умениям, то основные жизненно важны в каждой миссии, разве что кроме Видения и манипулирования объектами. К тому же Прыжок и Ускорение позволяют выполнять некоторые трюки, как акробатические, так и боевые, т.е. вкупе с мечом.

В плане акробатики и рукопашного боя Джедай обставит любого Агента Смита и дюжину Морфеусов вместе взятых. Прыжки на высоту, в десять раз превышающую собственный рост? Или в длину — метров на тридцать? Бег по стенам, в вертикальном и горизонтальном направлениях? Легко! А когда в руках меч (или два, или посох, что был у Дарта Мола), окружающий мир перестает существовать, остается лишь сцена (или арена), второстепенные персонажи — враги, и танцор. Танцор с саблями. Начинается пляска, настоящее сценическое действо, в центре внимания которого — плясун и его сабли. Прыжки, сальто, мгновенные взмахи — второстепенные актеры, сиречь наши враги, падают, разлетаются в стороны, у них подкашиваются ноги, бластеры падают на пол, иногда вместе с руками, слышатся крики, униформу во многих местах рассекают огненные росчерки... А кто это у нас тут? Еще один танцор? На сцену выходит второй джедай, достает свой меч... и танец продолжается, еще быстрее, еще изящнее, еще более смертоносный. Танцуют все — даже дроиды, случайно попавшие под горячую руку. Действо прекращается, когда на сцене останется лишь один танцор, хороший или плохой — зависит от вашего мастерства. А что начинается, когда на сцене появляются три, четыре, пять танцоров... Ух.

Вторая треть игры, второй способ побеждать всех и вся — как ни странно, оружие. Различные лазеры/бластеры, коих в игре, если не изменяет память, штук десять или около того. Плюс три вида вспомогательного, вроде мин/гранат. Выбор есть всегда — расшвырять всех с помощью своих Джедайских возможностей или взять в руки ствол помощней и показать супостатам, кто тут прошел школу Ворошиловского стрелка. Знаете, и то, и другое вполне возможно. Тем более, что каждое оружие по своим характеристикам уникально, и несколько видов, при должном умении, отлично друг друга дополняют и делают своего носителя практически непобедимым. Правда, с появлением такой игрушки, как Stouker Conclusion Rifle, все остальные уходят на задний план, за исключением разве что рокет лаунчера. С помощью этой сладкой парочки можно валить даже не шибко умелых Джедаев — мастера же будут просто отбивать все лучи и ракеты. Но то Джедаи, а простые смертные будут разлетаться, как кегли, в разные стороны, посему даже с помощью одного только оружия можно сделать свое шествие победным, были б заряды.

Jedi Academy была бы просто очередным шутером, если бы не третий, ключевой элемент. Конечно же, наш Lightsaber, главное оружие Джедая. В азарте схватки на мечах забываешь про все оружие, про все умения. Да и зачем они нужны, когда одним только мечом можно проложить себе путь сквозь ряды противников? Может, это и не самый рациональный выбор в некоторых ситуациях, зато именно он придает игре ту зрелищность, которая заставляет сидеть за ней часами. Ведь куда веселей достать из-за пазухи свой светоч и исполосовать врагов так, чтоб места живого не осталось! А вкупе со своими сверхъестественными умениями хороший Джедай сможет вытворять такое, что сразу померкнут впечатления даже от прожженных файтингов, не говоря уже о других играх с подобным элементом. Jedi Academy имеет достаточно козырей, чтобы побить все игры, основанные на драках, и даже Blade of Darkness или Enclave вспоминаются уже без восхищения.

Козырь первый, пусть даже носящий косметический характер и особого удивления не вызывающий, — возможность самому задавать параметры своего меча. А именно форму и вид рукоятки, и цвет "лезвия". Ничего особенного, но, учитывая тот факт, что с этим мечом вам бегать добрый десяток миссий, начинаешь немного задумываться.

Козырь второй, уже куда более значимый, — ваш стиль битвы. Их всего пять, три из них предусматривают одиночный Lightsaber в качестве оружия, четвертый — два меча, по одному в каждую руку, и пятый — двойной меч, который так и тянет назвать посохом. Не надо жадно потирать руки, начинать игру все равно придется лишь с одним мечом, и лишь после второго этапа, то есть после прохождения двух третей игры, вы сможете сменить стиль — остаться с одним мечом или взять два. Какой стиль лучше — каждый пусть решит для себя сам, скажу лишь, что различаются они капитально, и только те три, что предусмотрены для одиночного меча, имеют несколько общих движений.

Козырь третий. Каждый стиль имеет не менее десятка спецударов и спецприемов, для более эффективного и — не спорю — эффектного внесения хаоса в ряды супостатов. Хорошие навыки в их применении, а также отличная акробатика как раз и делают из бездумной резни тот чарующий и смертоносный танец, ради одного которого и стоит обратить свое внимание на эту игру. Каждый танец, безусловно, будет уникальным, вне зависимости от того, сколько танцоров или статистов будет принимать в нем участие. Ведь главное действующее лицо в нем — вы, и все зависит от вас. И лишь в битвах с несколькими Джедаями тон будут задавать они, да и то не всегда.

Что стоит сказать об остальной части игры? Разнообразные задания и локации (причем двух одинаковых вы не встретите). И где нам только не придется поползать! И по пустыням, и по космопорту, и по тюрьме Хатта, и поскакать по крышам зданий мегаполиса (единственный момент, где игра тормозила), и изучить имперский Dreadnought, и побывать на добывающей платформе, неизвестным образом парящей в атмосфере... Это далеко не все, ведь миссий пятнадцать, плюс три-четыре ключевых, и каждая откроет перед нами новые ландшафты и обстановку. Более того, дадут полетать над пустыней на эдаком реактивном байке, посшибать мечом на огромной скорости других таких же "летунов". Придется побыть и в роли стрелка-оператора лазерной турели, записать на счет несколько Tie Fighters; встретить многих знакомых по другим играм и фильмам вселенной Star Wars, среди которых, кроме упомянутых Скайуокера и Катарна, будут и Boba Fett (помните, 2-ой эпизод, летун там был такой неугомонный, в имперской форме?), и странное волосатое существо Чубака, также другие знакомые мордахи. В общем, за дизайн уровней разработчикам отдельное спасибо. Да и Raven не могла тут сесть в лужу, не та компания.

Очень порадовали и игровым балансом — всего в меру: и стрельбы, и экшена, и акробатики. Пазлы есть, но совсем нехитрые, и в своем большинстве нужны для нахождения секретных зон. Враги не лезут толпами, битвы против шести-семи смертных или двух Джедаев — редкость. Десять попаданий из обычной лазерной винтовки, которой вооружены тут даже техники, хватает с лихвой, чтобы убрать весь щит. А ведь есть оружие куда мощнее, и пара имперских тяжелых пехотинцев, если неосторожно на них наткнуться, могут завершить нашу карьеру. Встречались и такие оппоненты, дуэль с которыми далеко не всегда заканчивалась в нашу пользу. Поэтому умелое комбинирование трех вышеописанных элементов — спецумений, оружия и навыков обращения с мечом — способно сокрушить любое сопротивление и обернуть исход любой битвы в нашу пользу. Именно то положение баланса, когда приоритет не принадлежит ни одному из элементов игры и для успешного достижения целей нужно использовать все, — именно оно выделяет действительно отличную игру на фоне множества поделок.

Вот чему нельзя поставить однозначно положительную оценку, так это графике. Неоспоримые плюсы — отличная анимация движений всех без исключения героев, явно не без Motion Capture. Это же танец, вы не забыли? Там не может быть резких грубых па, только пластичные и изящные. Довольно приятная внешность некоторых уровней, но вот именно что некоторых. Игра яркая и красочная, мрачности и монотонности тут не место, поэтому играть в нее просто приятно. Движок был выбран добротный, без явных глюков — модифицированный Quake 3. Правда, из-за него игра не получит очень высокой оценки в плане графики — старый конь, ничего не поделаешь, и поэтому особо не разгуляешься. Нет нормальной модели повреждений, врагам удавалось в лучшем случае отсечь руку, не более. Крови нет вообще. Текстуры бедные, эффекты не радуют абсолютно. Лицевая анимация вообще ужасна. Но это можно стерпеть, поэтому в общем выше среднего.

А вот по поводу звука и музыки никаких нареканий нет. Музыкальные темы в своем большинстве знакомы, исполнены на уровне и почти всегда подстать обстановке. Вместе со звуком гармонично вплетаются в происходящее на экране и дают весьма приличный эффект — по крайней мере, вылезть из-за компьютера довольно сложно.

Можно сказать, что это одна из самых удачных игр по мотивам Звездных Войн за последнее время. Если учитывать то, с какой скоростью клепаются игры на эту тему и сколько их развелось, — Jedi Academy можно назвать чуть ли не шедевром на их фоне. Симпатичная (пусть и староватая) графика, хорошее мультимедиа-оформление и удобное управление делают ее вполне играбельной. Щепотка нелинейности делают даже повторное прохождение интересным. Только держитесь подальше от игры с ботами в мультиплеере.

P.S. И еще: ждите патча, ибо та версия, что попала ко мне в руки, имеет как минимум один крупный программный баг.

Диск для обзора предоставлен торговой точкой магазина "Мир Игр" на Немиге

Leviafan, leviafan2002@mail.ru

Age of Wonders: Shadow Magic



Разработчик: Triumph Studios
Издатель: Take 2 Interactive
Жанр: TBS
Системные требования:
***минимальные** — P300, 128 RAM, 4 VRAM, 800 Mb*
***рекомендуемые** — P600, 256 RAM, 32 VRAM, 800 Mb*

Оценки: Сюжет — 8/10;
Геймплей — 9/10;
Оригинальность — 8/10;
Графика — 9/10; Звук — 9/10;
Музыка — 9/10;
Общая — 8,5/10.

Age of Wonders Shadow Magic номинально не является ни аддоном, ни продолжением Age of Wonders 2: Wizard's Throne. Сами создатели долго не могли прийти к выводу, что же у них получилось, в конце концов, согласившись, что это все-таки аддон, но цифра "2" все равно улетучилась из названия, тем самым, поставив Магию Тени несколько обособленно от основного сериала. И, должен признать, не без основания.

Продолжение истории Века Чудес, на мой взгляд, довольно любопытно. Особенно, если приходилось сталкиваться с банальным сценарием Трона Магов, где мы поэтапно, с помощью молодого, однако весьма амбициозного юноши по имени Мерлин стремились победить шесть волшебников, чтобы стать "самым главным". Война закончилась, и Мерлин занял свое почетное место председателя в кругу магов. Однако не долго длились всеобщее счастье и ликование. Ужасающий катаклизм обрушился на разоренные войной земли. Источники магической энергии, которые некогда использовались волшебниками для того, чтобы помочь людям, превратились в порталы, через которые кошмарные твари лавиной понеслись в мир Evermore. Последним был уничтожен Трон Магов (Wizard's Throne), и Мерлина засосало в мир Тени (Shadow World) — родину демонов. Люди, с ужасом взиравшие на все это, пришли в ярость. Волшебники, на протяжении веков заботившиеся о них, вдруг оказались предателями, пустившими в мир ненавистных тварей. Все те, кто был мало-мальски знаком с магией, превратились в изгоев. Пользуясь смятением, царившим в умах простых людей, император Фобиус (Phobius) укрепил свою власть и объявил охоту за всеми магами и магическими существами. Мерлин, находясь в плену в другом измерении, смог-таки найти способ общения с оставшимися волшебниками. Вместо бегства и мыслей лишь о спасении, перед ними появилась цель — найти источник мира Тени и уничтожить Империю Фобиуса.

Приняв к сведению весь трагизм происшедшего и оптимистические прогнозы Мерлина, жмем кнопку Campaign — Shadow Magic Campaign и начинаем погружение.

Нашему вниманию открываются три кампании, одна из которых оказывается обучающей. Между прочим, очень верное решение. Здесь описывается как сам игровой процесс (который мне, поклоннику HMM, показался совершенно непривычным), так и некоторые изменения (которые мне были непривычны, как человеку, переигравшему одно время в Wizard's Throne). В общем, рекомендую пройти как людям игравшим, так и не игравшим в оригинальную версию — в любом случае найдете для себя много интересного.

Главной фигурой на игровом поле является ваш чародей. Потеря его не допустима ни под каким предлогом — автоматическое поражение. Отсюда правило: маг должен сидеть в городе, а если и надумал прогуляться, то только с мощным эскортом, запрятав при этом свиток с мегазаклинанием за пазухой. Для тех, кто пришел из мира HMM, следует сделать отдельное пояснение: маг — это не герой в привычном понимании этого слова. Он не получает опыта в боях, не обладает явными преимуществами по сравнению с остальными воинами и передвигается крайне медленно. Единственное, на что он годен, так это на изучение новых фокусов, получение полезных навыков и, само собой, на сотворение заклинаний. Все это удовольствие стоит маны и времени. Так что совершенствуется чародей сам по себе, сидя в своей башенке в центре города. Кто же тогда воюет?



Самое интересное, что в мире Evermore есть-таки герои. Однако, в отличие от других пошаговых фэнтезийных стратегий (Disciples, Heroes of Might and Magic), предводителей войск нельзя нанимать. Они, как ни странно, сами приходят и предлагают свои услуги за звонкую монету (иногда находятся и добропорядочные альтруисты). Самая большая польза от героя заключается в том, что он является представителем силы мага на земле, поэтому в непосредственной близости от героя и во время боев можно творить заклинания, даже если герой умудрился ускакать со своей армией на другой конец карты. А самое страшное, что может случиться с вами во время игры, — это потеря героя. Нанять-то нового негде. Так что, если вы еще не успели выучить заклинание воскрешения, приготовьтесь к тяжелым временам.

В войске может находиться одновременно не больше восьми существ, у которых также есть некотороe подобие опыта. За успешное ведение боевых действий они получают награды в виде золотых или серебряных медалей (золотая, само собой, лучше будет). Награжденный воин приобретает некие новые способности, в зависимости от расы и социального положения. Каждому вояке положено еще и жалование, которое он будет исправно требовать от вас с каждым новым ходом. Так что не переборщите с количеством войск — вполне рискуете остаться без денег. А голодный солдат страшен и безумен в своем желании хоть немного покушать. Поэтому вполне возможен тот вариант, что он уйдет из-под вашего контроля и нападет на вас же. Неплохо, если это всего лишь один из армии. А если вся армия?

Казалось бы, имея в бригаде не больше восьми существ, мы получаем сражения с максимальной численностью равной шестнадцати. Однако создатели здесь решили идти другим путем. При объявлении атаки вражьему войску нам, кроме всего прочего, приходится сражаться и с армиями, находящимися в непосредственной близости от него. Однако и нам никто не мешает окружить вражину несколькими пачками и задавить толпой.

Взятие городов выполнено на высшем уровне. На поле боя появляется сам город (четыре стены, восемь ворот и все здания, которые в нем к этому времени построены), защитники, занявшие позиции на стенах, и атакующие, свирепо размахивающие мечами. Если у вас нет катапульты или сильных юнитов, способных выломать ворота, — пишите завещание: лучники вас жизнерадостно расстреляют без всяких проблем. Однако это легко решается применением какого-либо заклинания, типа землетрясения или армагеддона (правда, советую отойти подальше), разрушающего стены.

Взятием города проблема не заканчивается: все у нас только впереди. Предположим, что мы взяли город каких-нибудь гоблинов, а сами руководим темными эльфами. Завоевав город, мы лишь лишаем его основного гарнизона. Если мы поскачем дальше, то народное ополчение живо смекнет, что к чему, и город опять уйдет из-под вашего управления. Таким образом, для успешного завершения операции необходимо осуществить выселение гоблинов и переезд на новое место эльфийских семейств, чтобы не допустить повторной революции.

Но самое необычное — это хозяйственная часть игры. Приходится решать, какие именно заклинания маг будет изучать (а их очень много), и руководить запутанной экономикой в городах. Одних построек в городе несколько десятков. И каждое имеет свои определенные бонусы. Строятся здания в течение нескольких ходов (в зависимости от уровня плотности населения), однако скорость постройки можно ускорить, заплатив немного больше денег. Точно такой же механизм задействован при покупке войск. Кроме того, можно приказать городу производить товары (увеличивает доход) или расширяться (увеличивается количество населения и скорость постройки). Также город можно стереть с лица земли, разорить или просто продать все постройки. Согласитесь, таким образом можно подложить противнику, задумавшему захватить вас, неплохую свинью.:)

Ресурса в игре всего два: золото и мана. Источниками злата являются, как обычно, шахты и город. Источниками же маны — так называемые ноды (nodes). Для каждой сферы магии существует свой нод. Ману дают все, однако тот, который вам наиболее близок по духу, дает больше.

Теперь более подробно об изменениях, произошедших со времен Wizard's Throne. Начало любой кампании или мультиплеерной игры начинается с создания мага. В принципе, можно взять уже предварительно созданного, однако мы ведь не ищем легких путей? Раньше, если помните, специализация волшебника ограничивалась лишь одной сферой магии. Теперь же можно делать мультиспециализацию: в каждую из шести сфер вкачивается до четырех очков из шести имеющихся — чем больше вкачиваем, тем более мощные заклинания становятся нам доступны; соответственно, мультиклассовый маг владеет случайным набором из заклинаний выбранных сфер. Набор доступных умений (skills) дополнился еще двумя: war mage (+2 к атаке и повреждению боевых заклинаний) и enchanter (на 20% снижается стоимость усиливающих заклинаний). Таким образом, генерация персонажа в Age of Wonders Shadow Magic может потягаться по навороченности со средненькой RPG'шкой.

Очень порадовало желание разработчиков создать в игре хоть какой-то баланс. Старые юниты подверглись куче модификаций. Презираемые ранее за ненадобностью приобрели новые способности, делающие их очень привлекательными. Чересчур сильные твари, как и следовало ожидать, немного ослаблены.

Для каждой из рас разработчики сделали подарок: по одной новой постройке и юниту. Покупайте не глядя. Штука очень нужная, а полученные при этом бонусы — просто сказка (равносильно Граалю из HMM3).

Наконец-то появилась возможность создания своих собственных артефактов в новом здании Item Forge. Здесь уж можно извращаться как угодно, однако имейте в виду, что чем большие возможности вы хотите придать вещи, тем дороже придется платить и дольше ждать.

Количество рас в игре, которых раньше было двенадцать штук, теперь пополнилось еще тремя новобранцами. К воюющей братии Humans, Tigrans, Draconians, Frostlings, Elves, Haflings, Dwarves, Archons, Dark Elves, Orcs, Goblins и Undead присоединились Nomands, Syrons и Shadow Demons.

Nomands. Кочевники, самая подвижная раса в игре. Большая часть войска — или на лошадях, или парит высоко в небе. Но кочевым народом они стали не из-за быстрой езды, а за уникальную возможность разбирать город и с полученным караваном топать на новое место. Опробовать этот прием мне удалось в мультиплеерной игре. Разведчик врага увидел, где у меня отстраивается город. Шпиона я, само собой, убил, однако наступления ждать не стал (моя армия была далеко и не успела бы прийти на помощь), собрал вещички и уехал искать место "для новой жизни". Какие же были глаза моего товарища, не имевшего дела еще с этой фишкой, когда он с четырьмя армиями пришел на равнину, в центре которой некогда стоял мой белокаменный город!:)

Syrons. Раса эльфов из другого измерения, сражающихся с Shadow Demons в мире тени. Замечательная находка. Красивые и удивительно мощные создания.

Shadow Demons. А вот и они. Нарушители спокойствия. Коренные жители мира Тени, Оживший кошмар и все такое. Маг у них представлен в виде этакого паучищи. Остальные воины максимально насекомоподобны с уклоном в сторону Aliens vs Predator.

Увеличилось количество заклинаний, и появился новый класс — combat enchantments, кастующиеся в начале боя и действующие на всем его протяжении. Также стоимость многих заклинаний и их эффект был пересмотрен и переделан. Так, например, заклинания призыва, по требованиям общественности, значительно упали в цене, тем самым повысив свою привлекательность. Хочется отметить важность заклинания Shadow walking. Без него у ваших войск (кроме Draconians, Syrons и Shadow Demons) наполовину падают характеристики в мире тени.

На стратегической карте приятно удивило появление новых построек. Теперь там есть арены, чтобы тренировать войска, и домики наемников, чтобы эти самые войска нанимать. Опечалило лишь, что героев сильно ослабили. Раньше, немного раскачав его (уровня до тридцатого), можно было им одним выносить города. Теперь же при повышении уровня можно улучшать лишь одну характеристику (было две). Таким образом, эффективность его упала ровно вдвое, и ровно вдвое увеличился шанс потери его во время битвы.

Очень сильно порадовал меня привинченный генератор случайных карт. Множество самых неописуемых настроек, простота и скорость создания заслуживают лишь похвалы. Искусственный интеллект несколько подправили: теперь он иногда (но только иногда) действует грамотно, активно шлепая армии и совершая массовые набеги на ваши границы — в целом производит приятное впечатление.

Графика не претерпела никаких изменений. По-прежнему красивая, яркая, но не до рези в глазах. Эффекты заклинаний не вводят в помешательство, как это было, скажем в Disciples2, однако отрисованы на крепкую пятерку. Хорошая графика, почти идеал для пошаговой стратегии. Звук под стать графике. Когда спускаешься в пещеры, становится слышно эхо, при уходе в Тень звук становится вязким и немного деформируется, так что ощущение перехода в другой мир обеспечивается не только картинкой.

Единственное, чего не хватает этой во всех смыслах замечательной стратегии, так это динамики. Победа на 250 ходу — в порядке вещей. Однако это — единственный недостаток, который и недостатком-то не является.

В целом, вот что я вам посоветую. Если вы любитель пошаговых стратегий, тогда немедленно бегите покупать эту потрясающую игру. Сражения сразу на трех стратегических картах (Surface, Underground, Shadow), обилие рас, магий и квестов, интереснейшие кампании, наполненные диалогами, скриптами и триггерами... Именно такими могли бы быть четвертые герои. Но не стали. Поэтому AoWSM — лучшее, на мой взгляд, что существует на сегодняшний день на рынке TBS.

Lockust, lockust@tut.by

Чем больше знакомишься с компьютерными играми, тем больше понимаешь, что все гениальные идеи уже приходили в головы игроделам и в ближайшее обозримое будущее игроиндустрия погрязнет в клонах и пародиях. Однако!.. Я ошибся. Ошибся непростительно! Заставил меня признать это недавно вышедший Silent Storm от талантливой московской компании Nival. Никогда бы не подумал, что смогу безотрывно играть на протяжении трех с половиной суток.

X-COM?.. Jagged Alliance?.. Забудьте! У нас теперь есть Silent Storm!



Игра: Операция "Silent Storm" (2 CD). Жанр: походовая ролевая тактика поколения Next
Сайт игры: http://www.nival.com/rus/s2_info.html. Разработчик: Nival Interactive (www.nival.ru). Издатель: 1С (www.1c.ru)
Минимальные системные требования: P3-600 MHz, 128 Mb RAM, 32 Mb DirectX 9.0 Compatible Video Card (GeForce 2 MX Class), 2.5 Gb HDD Free Space, 4x CD-ROM, OC Windows 9x/Me/2k/XP, Keyboard, Mouse.
Рекомендуемые системные требования: P4-2.2 GHz, 512 Mb RAM, 128 Mb DirectX 9.0 Compatible Video Card, 3 Gb HDD Free Space, 8x CD-ROM, OC Windows 9x/Me/2k/XP, Keyboard, Mouse. Мультиплейер: нет
Оценки: Графика: [9.5/10] Звук: [8/10] Оригинальность: [9/10] Игровой интерес: [9.5/10] Общая: [9/10]

Introduction

1943 год. Вторая мировая в самом разгаре. Советские власти то ли под впечатлением диверсионной деятельности британского отряда Commandos, то ли прочувствовав острую необходимость в аналогичной группе, а быть может и по другим причинам, принимает решение создать свой отряд особого назначения. Вам в роли командующего предстоит пройти, пробежать, проползти через всю западную Европу, чтобы достать кучу важных документов, так или иначе влияющих на ход войны. Откуда, — спросите, — название Silent Storm? Разъясняю. Операция по созданию отряда особого назначения и руководству его дальнейших действий и называется Операция "Silent Storm".

Игра предлагает на выбор две кампании: кампания за СССР и стран-союзников (США, Великобритания) и кампания за так называемые страны Оси (Германия, Япония, Италия). Мы, как истинные патриоты, не станем воевать на стороне фашистов, поэтому выбираем кампанию СССР. И...

Кто ты?

...нам предлагают выбор: создать персонажа вручную или выбрать одного из шести уже готовых к бою "очаровашек". Полагаю, намного интереснее будет создать своего виртуального альтер эго вручную. Что для этого необходимо? Не так уж и много. Сначала выбираем пол: здесь все понятно — мужской или женский, затем национальность и специальность. Всего в SS шесть специальностей: солдат, снайпер, разведчик, гренадер, инженер и медик. Солдаты обладают средними показателями, лучше всего обращаются с автоматическим оружием и стационарными пулеметами. Снайперы — отличные стрелки, но физически слабы и тяжело переносят ранения (к этому мы еще вернемся). Гренадеры предпочитают тяжелое оружие, вроде ручных пулеметов, гранатометов, ракетниц и, разумеется, гранат, действуют по принципу "Сила есть — ума не надо" — этим все сказано. Инженеры в основном занимаются установкой растяжек, мин, а также обнаружением и устранением оных; хорошо прокачанный инженер без труда починит любое оружие и взломает любой замок. И последний класс — медики, об их предназначении, надеюсь, рассказывать не надо. Из оружия медики предпочитают пистолеты и винтовки.

А теперь внимание! Ролевая система SS совершенно не ограничивает полет вашей фантазии. То есть, вам никто не помешает развить у инженера снайперские навыки и переквалифицировать солдата в медика. Развивать персонажа можно как душе угодно.

Подробнее стоит остановиться на характеристиках. Каждый персонаж в игре описывается основными атрибутами (сила, ловкость и разум) и производными атрибутами (количество Action Points (AP), количество Vitality Points (VP) и уклонение). Кроме этого, каждый персонаж имеет ряд навыков, которые в свою очередь определяют дополнительные умения. Перечислять их, думаю, не стоит — разберетесь сами. А по мере прохождения игры и развития персонажа вы получите доступ к специальным умениям-перкам, организованным, как в Diablo 2. Это значит, что, выбрав понравившуюся вам ветку умений, вы отсечете себе путь к другой.

После того, как вы разобрались со всем вышеописанным, игра предоставляет вам еще большую свободу выбора. Я говорю о создании лица. Такого не было нигде! Изменению поддается абсолютно все: прическа (ирокезов и дредов, конечно, не предлагают, но тем не менее), глаза (хотите карие — пожалуйста, нравятся кислотно-зеленые — никто вас не держит), нос, подбородок, борода, усы, шрамы на лице, цвет кожи. Попробуйте создать копию себя. У меня получилось. Ну, а заключительным этапом создания своего второго Я станет выбор голоса. Здесь всего три варианта — выбирайте по вкусу.

Игра

С первых минут игры хочется протереть глаза и побольше себя ущипнуть. Восхищает все. Но будем последовательны. У нас есть база. Есть глобальная карта. Есть два режима игры: реального времени и походовый (пошаговый, если угодно). На базе вы будете проводить довольно большую часть игрового времени. Здесь вы будете получать задания, набирать новых членов в команду (до пяти одновременно, не считая главного героя), пополнять запас патронов, лечиться и прочее. Арсенал, мягко говоря, впечатляет. В комнате вооружения можно просиживать часами, сравнивая характеристики оружия и подбирать самое оптимальное. А главное — все образцы реально существовали в то время, кроме одного, о котором ниже..

В Fallout все играли? Тогда, полагаю, не нужно пояснять, что такое глобальная карта. Все очень похоже: передвижения, города, случайные стычки. Последние сделаны по принципу "чем сильнее ваша армия, тем серьезнее настроена армия противника". Если на первых этапах игры в случайных стычках вы не встретите серьезного противника, то потом будут попадаться такие "группы", во время сражения с которыми вы каждые пять минут будете благодарить разработчиков за функцию быстрого сохранения.

Любопытно следующее: в игре нет четко заданной последовательности действий. Каждый раз, когда вы нажимаете кнопку "Новая игра", встроенный генератор случайных чисел, или попросту рэндомайзер, размещает 80 важных документов на двадцати ключевых локациях. Вы сосчитали, сколько раз можно пройти игру, "не повторяясь"? Молодцы.

Прогулка по местности и осмотр достопримечательностей происходят в режиме реального времени. Но как только вы заметили или услышали (даже так!) врага, время замирает — игра переключается в пошаговый режим.

В общем, битвы великолепны, а разнообразие действий открывает широкие тактические возможности. Вникнем во все тонкости ведения боя на примере случайной стычки.

На моих бравых солдат нападает превосходящий по численности отряд противника. Оценим обстановку на местности. Ага, в центре карты имеется двухэтажное деревянное строение. Занимаем позиции. Фашисты ходят первыми. Один солдат противника приседает и дает очередь по не успевшей добежать до укрытия девушке-снайперу. Мимо. Слышится команда офицера противника и его солдаты занимают позиции: прячутся за кусты, деревья. Мой ход. Первой под курсор мыши попалась девушка-снайпер по имени Зинаида. Что делать? Можно, конечно, просто стрелять. Но до противника далеко и вероятность попадания будет очень низкой. Можно попробовать "снять" офицера прицельным выстрелом в голову, но, опять же, расстояние. В конце концов было принято решение потратить все очки действия и произвести выстрел с очень высокой вероятностью попадания. Враг серьезно ранен. Двумя ходами позже он умрет от потери крови. А пока я заставляю инженера установить растяжку у входа в дом. Остальные члены команды спускаются через окно в задний дворик. В доме остается гренадер с пулеметом. Навык стрельбы пока никудышный, только однажды гренадеру удалось попасть. Вскоре кончаются патроны, и я принимаю решение оставить гренадера в доме как приманку (жестоко конечно, но что поделать). Постепенно гады подползают ближе. Внезапно один из них осмеливается войти в дом. Раздается потрясающей силы взрыв, который отправляет членов армии противника к создателям, разносит на части гренадера и... разрушает часть здания, в другой части здания взрывная волна выбивает все окна. Все это сопровождается умопомрачительными пиротехническими эффектами и звуком.

Было легко. Но на максимальном уровне сложности враг бы не поленился осмотреть вход на предмет ловушек, прежде чем войти.

Неплохо реализованы ранения. Чем сильнее ранен персонаж, тем менее эффективно его можно использовать в качестве бойца. Кроме того, после ранения персонаж постепенно теряет кровь. Если вовремя не позвать медика и не остановить кровотечение, все может закончиться очень печально. Мертвых членов команды, кстати, можно выносить с поля боя. После чего они каким-то образом оживают и продолжают сражаться на вашей стороне.

В один прекрасный момент игрок получает доступ к супероружию — металлическим костюмоскафандрам, именуемым панзеклейнами. Они-то и не существовали во времена Второй мировой. Легким движением персонаж запрыгивает внутрь. И начинается веселье. Панзеркляйн вооружен такими пушечками, что все остальное оружие покажется детскими игрушками. Разработчики комментируют появление этого супероружия примерно так: "Имея нашу модель разрушений, — о ней ниже — ею нужно хвастаться. Именно для этого и существуют мощные пушки". Все, больше ни слова. Разберетесь с этим самостоятельно — будет интереснее.

Вернисаж

Красиво. Очень. Буквально все и буквально везде. Великолепны "бесшовные" модели персонажей и военной техники. Щедро одаренные полигонами и завернутые в высококачественные текстуры, они двигаются с тигриной грацией главгероя Tom Clancy's Splinter Cell. Главный персонаж ползет к окну, плавно поднимается, достает из-за спины винтовку, целиться, производит выстрел. Руки слегка дернулись от отдачи. Он срывает с пояса гранату и закидывает в окно соседнего здания. Взрывная волна "выносит" в доме все окна, взрыв уносит жизни трех фашистов. Один вылетает через окно и падает на землю. Второй отлетает и, врезавшись в стену, оседает на пол, оставляя за собой кровавый след. С его головы слетает каска, которая катится по полу, ударяется о стену и останавливается. Третий погибает под придавившими его обломками здания. Ни одна сцена гибели в SS не задана предварительно — все обсчитывается в реальном времени превосходным физическим движком. А вот пуля попадает в дерево и с кроны медленно осыпается листва. Персонаж задевает маленький кустик, то пригибается, затем снова распрямляется. Честь и хвала разработчикам за это.

Хорошо себя проявляет искусственный интеллект. Враги грамотно выбирают позиции для атаки, когда силы на исходе — уходят подальше, часто рискуют, подходя слишком близко или останавливаясь на хорошо простреливаемых пространствах, но в большинстве случаев риск оправдан. Однако всю мощь алгоритма искусственного интеллекта вы сможете прочувствовать только на максимальном уровне сложности (их, к слову, всего три).

Но...

...давайте на мгновение отбросим в сторону восторженные крики и аплодисменты — взглянем на SS с позиции бесчувственных игрокритиков. Есть здесь к чему придраться!..

Пункт номер один: система защиты от копирования StarForce. Оно, конечно, понятно — на диске с Хорошей Игрой (ХИ) должна стоять Хорошая Защита (ХЗ). Но вся загвоздка в том, что стоящая на диске с ХИ ХЗ очень часто не хочет видеть тот самый диск. Подобное часто случалось с ролевым авиасимулятором крылатой ящерицы "Глаз Дракона". Но акелловцы (а именно Akella издавала "ГД" на просторах постсоветского пространства) оперативно на это отреагировали и выпустили патчик. Ниваловцы же никаких патчей выпускать пока не собираются. По правде говоря, здесь, с ХЗ StarForce 3 такое случается в разы реже. Но все же!..

Далее, пункт номер два: озвучка. Спору нет, отлично. Но слух режут предсмертные изречения фашистов, вроде "Я... умираю...", проговоренное с крайне невыразительной эмоциональной окраской; или "Спокойной ночи... мамочка..." — голосом "трудного ребенка". Также не совсем понятно, почему нацисты говорят на чистейшем русском. Почему не на своем родном или, на худой конец, с акцентом, как было в Sudden Strike? Впрочем, все это — пустые придирки. В целом же звуковое сопровождение нареканий не вызывает. Персонажи разговаривают живо, естественно. Иногда им удается сострить. А список озвучивающих актеров в титрах предполагает, что была задействована как минимум целая студия профессиональных актеров, а быть может, и не одна. Композиторы тоже хорошо поработали — музыка удалась. Что-то необычное? Нет, типичные военные мотивы, живо звучащие и идеально вписывающееся в игровую атмосферу. Музыка динамична, к чему, в общем-то, все уже давно привыкли. Ее много — всего около тридцати пяти композиций.

Заключение

Ни много ни мало, а имеем мы лучшую на сегодняшний день пошаговую ролевую тактическую игру на тему Второй мировой. Две полностью НЕЛИНЕЙНЫЕ кампании и лихо закрученный сюжет, великолепная графика и превосходная анимация, поразительная система разрушений и неплохая физика, рэндомайзер, способный создать около 1600 способов прохождения игры, неплохая ролевая система, головокружительные бои, заставляющие сердце игрока совершать в разы больше ударов в минуту, — и все это под самую "атмосферную" музыку, которая превосходно вписывается в игру... Признайтесь, вы всегда мечтали о такой игре. Так чего же вы сидите?!

Roll, roll_zv@tut.by

Игра для обзора предоставлена точкой "Мир Игр" у торгового дома "На Немиге"

Sallambo: Peril in Carthage

Sallambo — это новый квест, созданный на основе одноименного литературного произведения Густава Флобера. Сюжет квеста не замысловат, и пересказывать его не имеет смысла — великолепное произведение Флобера разработчики дают в упрощенном пересказе, мало заботясь о нестыковках в сюжетных частях и порою вводя нудные диалоги. Но все это мелкие придирки, а если рассматривать сюжет в общем, то он выделяется ярким пятном на фоне многочисленных поделок-недоделок "Буки" и ее коллег. Графика приятная, проработанная до мелочей. Неплох звук и музыка. Внушает доверие управление.

Можно с уверенностью констатировать следующий факт: у нас на экранах появляется еще один хороший квест. Добро пожаловать в мир моего жанра номер один.

Оценки игре: сюжет 8.5/10, графика 8/10, звук 8.5/10, музыка 8.5/10, оригинальность 6/10, общая 8/10.

Глава 1.

Мы начинаем игру за Спэндиуса — раба, которого посадили в темницу за плохо выполненную работу. Первым делом выбираемся из темницы. С пола подымаем следующие виды костей: крепкие, обычные, суперкрепкие и самую большую (которая смахивает на голень). Теперь посмотрите на потолок — там вы увидите шахту. Вот именно через нее вам и надо пробраться. Под шахтой нужно разложить кости в следующем порядке: суперкрепкие, крепкие, обычные. Вуаля — перед нами лестница, выбираемся наружу.

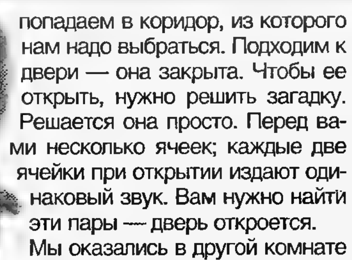
Теперь, когда мрачные стены темницы остались позади, мы находимся в тюрьме, что, в общем, не намного приятнее для нашего героя. Оглядитесь — на посту спит охранник. Используем на нем большую кость, забираем ключи. С помощью ключей методично осматриваем три запертых камеры. Из двух камер забираем веревку и табурет, а из третьей нам предстоит выбраться наружу. Возле окна поставьте табурет. От ног раба отвяжите маленькую веревку и смиксуйте ее с той, что вы нашли в одной из камер. Осмотритесь — и увидите лебедку. Прикрепите к ней вереск, а другой конец привяжите к решетке окна. Нажав кнопку действия на лебедку, мы приведем ее в движение. Решетка вырвана — мы на свободе.

Мы оказались во дворе. Пройдитесь, пока вас не позовет Саламбо — героиня квеста. Во время разговора с Саламбо дайте согласие на вывоз какой-то статуэтки ее любимому человеку. По совету девушки спрячьтесь в багаже идущего каравана. Таким образом, вы без особых проблем доберетесь до наемников.

Вы в лагере. Но вот проблема — вы сломали статуэтку Саламбо. Вам нужно добраться до ее возлюбленного. Как только вы окажетесь у его палатки, к вам подойдут два человека. Поговорите с ними и отправляйтесь в палатку. Возлюбленный девушки взбешен — вы сломали статуэтку! Ее придется восстановить. Для этого избавимся от оков. Заберите со стола бумаги и направляйтесь в палатку Оутэрита. Скиньте с ящика металлические инструменты — на шум выйдет хозяин. Сыграйте с ним в игру. После того, как Оутэрит будет доволен, он освободит вас.

Теперь пора подумать о статуэтке. Найдите на улице гончарное место. Поболтайте с гончаром, возьмите специальный раствор со стола и почините статуэтку. Возвращайтесь к возлюбленному Саламбо и отдайте ему статуэтку. Идите в лавку виноторговца. Возле лавки говорим с пьяницей. Затем походите по окрестностям и возвращайтесь. Пьяница спит, а вам пора самому приготовить вино (рецепт дан с искажением — это же квест:))! Осмотрите стол и возьмите пустую емкость. В кувшин, стоящий на столе, налейте из черной, красной и синей (2 раза) емкостей. Мы получили вино. Льем его в мерную банку, а затем в пустую емкость. Теперь мы можем покинуть винную лавку. Идем к собранию людей. Там говорим с Гэвэсом. Просим его дать нам нож. Идем к месту, откуда мы начали путешествие по лагерю.

Пора использовать самодельное вино. Нет... пить его не придется — вылейте его в корыто, наполненное водою. Теперь займите место убежавшего охранника. В это время вы увидите, как в одном из углов экрана появляется счетчик времени, а по палатке, возле которой стоял охранник, начнет ползать тень человека. Берем кинжал и пытаемся попасть в тень. Как только это вам удалось, используем нож, чтобы открыть вход в палатку. Подойдите к сундучку и заберите из него золото, а затем убегайте в прорезанный вами проход.



Идем по лагерю, пока вас не окликнет Оутэрит. Поговорите с ним. Он обвинит вас в краже золота — придется сознаться и отдать поклажу. Вас перенесут в одну из палаток, где будет происходить совет. На совете главная стратегия — правда и самозащита. Старайтесь отвести от себя все серьезные обвинения. Если вам это удастся, то мы попадем в следующую главу этой замечательной игры.

Глава 2.

Из-за вашей ошибки — воровство, как никак, — вам придется выполнить одну работу: украсть реликвию какой-то богини. Идем к Гэвису и просим его о помощи. Он даст вам лук с колчаном полным стрел. Затем отправимся к Оутэру. Он даст вам крюк и палку. Теперь необходимо попасть в деревню пэрий. Поговорите с охранником, после чего идите в деревню. Глава потребует от вас убить трех диких свиней. Убиваем их, стараясь не прикончить ни одного мирного жителя, и снова говорим с главой. Узнайте у него о водопроводе и его охране. Уходим из деревни и направляемся к дикорастущему вьющемуся растению. С помощью крюка попадаем на крышу водопровода. Убейте с помощью лука охранника и подойдите к тому месту, где он стоял. Из-под щита заберите стропу. Далее обратите самое пристальное внимание на люк. С помощью палки откройте люк. Мы попадаем в водопровод.

Теперь идите к большой решетке. Вначале используем на решетке стропу, а на стропе — палку. Нажимаем на палку — в решетке появится брешь. Выбираемся через нее из водопровода.

Мы оказались на улицах Карфагена, который, по словам одного зануды с комплексом малого роста, должен быть всенепременно уничтожен. Во-первых, обратите свое самое пристальное внимание на карту (практически на каждой улочке древнего города вы будете такие карты находить). Красная точка — наш герой. Итак, идем к дому сенатора Бостэра. Поговорите с рабами, а потом идите к ремесленнику, поговорите с ним, не забыв затронуть тему статуи, которая мило стоит над его дверью. Поболтали? Тогда заверните за угол — в тупичке найдете лестницу. Пока ремесленник куда-то запропастился, поднимаемся по лестнице к статуе, забираем ладан, красный перец, перец и зерно, а потом нагло стучим в дверь — жена ремесленника будет не в восторге. Много полезных вещей она кинет в вашу персону, но заберем мы, пожалуй, только клетку. Теперь нас ждет блуждание по городу; наша цель — свинья, а точнее мусор, в котором она копошится. Заберите из мусора кусок ткани и двигайтесь в восточном направлении. Вскоре вы встретите раба — поговорите, а затем идите в ближайший бар. Около стойки сидит женщина. Поговорите с нею, а потом покиньте бар — нам нужно найти старика, любителя птиц. Он стоит на террасе, недалеко от старого храма Молока. Дайте ему зерно и клетку — в благодарность получите вашу клетку назад, но уже с заморской пташкой. Не побрезгуйте, и поговорите со старцем еще разок, но постарайтесь запомнить его слова — пригодятся! Возвращаемся к бару и говорим с двумя людьми. Теперь найдите лавку с колбасою и, используя тряпку на колокольчиках, заберите мясной продукт. Найдите локацию с охранниками, стоящими на фоне черепов, и дайте им колбасу — получите взамен деньги. И снова возвращаемся к бару. Отдаем хозяину деньги, а он нам даст бутылку вина. Но не спешите его пить — оно еще не готово. На стойке бара вы обнаружите уже знакомые нам ингредиенты для приготовления особого сорта напитка из винограда. Опять — черная, красная, сияния (2 раза) емкости. Налейте полученное вино в бутылку. Теперь направимся левее бара к дому с охранником. Дадим ему вино — и путь свободен!

В доме наполним кубок мужчины вином из нашей бутылки. Он вместе со своей подружкой уснет. Осмотрим руку мужчины и запомним узоры. Не забудьте прихватить с собою вещи мужчины. Оденем их на себя и проберемся мимо двух охранников в священный район (следите за картой!).

Мы в священном районе. Поднимаемся по лестнице и говорим с охранником. Проходим мимо него и спускаемся по другой лестнице, проходим сквозь дверь. Мы видим, что тут идет какое-то собрание. Но вот оно закончилось, и мы попадаем в коридор, из которого нам надо выбраться. Подходим к двери — она закрыта. Чтобы ее открыть, нужно решить загадку. Решается она просто. Перед вами несколько ячеек; каждые две ячейки при открытии издают одинаковый звук. Вам нужно найти эти пары — дверь откроется.

Мы оказались в другой комнате — пути к отступлению нет. В центре находится загадка: камень с шипами. На одном из шипов насажано тело мужчины (жуть!). Подойдем к мужчине и займемся мародерством — заберем кремень и ключи. Теперь подойдем к камню с другой стороны — увидим три открытых ячейки с тремя свитками. В одном из них вы обнаружите ряд цифр: римские, карфагенские и еще какие-то символы. Теперь пора освежить в памяти знаки, которые мы видели на руке отравленного нами мужчины в доме возле бара. Итак, чтобы вас не томить, правильная последовательность: 3, 1, 2, 4. Возьмите с полки молоток и подойдите к телу убитого мужчине. Нет, мы не будем измываться над мертвым :). Осмотритесь — увидите три ряда цифр, написанных в обратном порядке. Поэтому сначала нажимаем 4, далее 2, 1, 3. Откроется шесть отверстий в стене — и нашему взору предстанут чудесные вазы. Слева от вас — третья впадина, заберите оттуда вазу, а затем свиток. Не забудьте поставить вазу на место — нам чужого добра не надо! Теперь подойдем к полке с молотком и зажжем лампу с помощью кремния. Поднесите к лампе папирус и вместе с ним подойдите к статуе. Зажгите угли — и вы переместитесь в новое место. Следуя по стрелкам, попадете в павильон, спрятанный в гуще чудного сада.

Из сундука забираем пест и маску. Идем к жерди и делаем следующее: залепите ветку жидкостью из горшка, поставьте на жердь птицу, нажмите на символ девушки. Девушка запоет, а на ветку сядет птица с двумя головами. Заберем ее в клетку, которая лежит у нас в инвентаре. Теперь идите по лестнице в гущу сада и найдите птицу с арфой. Поговорите с нею и вернитесь в сад, не забыв надеть маску. Сорвите три цветка (красный, синий и белый) и направляйтесь к чаше возле сундука. Положите в нее цветы и используйте пест. Возвращаемся к птице с арфой, насыпаем порошок в горелку и ждем — она должна уснуть. Проходим через дверь, которую она охраняла, и попадаем в храм.

Идите к лестнице. Вход охраняет змея, но у нас есть двухголовый птенец-мутант! Посадим его на жердь — змея уползет. Теперь идем в центр комнаты — смотрим на пол, а там коробка с камнями (символы горы, пастуха, звезды, полумесяца, галеры, моря, змеи, дракона). Их вставим в следующем порядке на стену: звезда, пастух, гора, море, галера, полумесяц. Теперь идем по лестнице и забираем древний артефакт со статуи. Услышите сигнал тревоги — надевайте артефакт на себя и идите в центр зала. Девушка Саламбо попросит у вас вуаль — откажите ей. Идите к дверям — появится охрана. Людей не бойтесь, а вот обезьяна может помешать вам выбраться из храма. Около обезьяны стоит чаша с каким-то фруктом. Возьмите его и дайте бедному изголодавшемуся животному, а мы тем временем выходим из храма.

Глава 3.

Мы опять попадаем в лагерь, откуда начали наше путешествие и где совершили убийство. Мы находимся в палатке — поговорите с мужчинами. У нас появилось новое задание: совершить теракт на водопроводе! Идите в деревню парий и поговорите с их главой. Теперь направляйтесь в сторону гор, там стоит мужчина с животным. Поговорите с ним — и до гор вы поедете на живелине. Теперь нам пора сделать выбор: имеется два пункта назначения — выберите первый.

Мы попадаем в горный проход. На вас нападет дракон! Развернитесь и бегите к выступу, у которого есть гнездо, по дороге вы увидите скелет — заберите череп и идите вправо. На земле валяется камень — поднимите его и киньте в гнездо. Оттуда начнет вылетать мошкара — они и нападут на дракона. Бедное животное ретируется, а мы идем на его место. Соберите что-то слизкое с земли (положите в горшок). Теперь отправляемся в ущелье. Видим храм — заходим в него. Подойдите к центральной колонне и обойдите вокруг нее. Заберите камни, под ними находится информация о планировке города. Вставьте имеющиеся у нас камни в ячейки, символизирующие ту или иною постройку. Если все правильно, то дверь позади вас откроется. Войдем в нее.

Перво-наперво подойдите к алтарю. Поместите на вал, который расположен на алтаре, папирус — вы увидите текст. Из него следует: поместить череп на символ Молоха. Жижу из горшка вылейте в череп. Позади вас, у статуи откроется глаз — выковыриваем его ножом. Подойдите к статуе женщины и нажмите на глаз — появится звездное небо. В нем летают различные символы, а по заданной траектории двигаются глобус и полумесяц. Их движение надо остановить на символе дракона. Сделать это достаточно трудно, поэтому в крайнем случае нажмите F8 — загадка будет решена автоматически. Откроется дверь. Но перед тем как покинуть этот зал, заберите из алтаря (нажмите шестую кнопку) ключ.

Теперь идем к водному каналу. Глаз, который вы так старательно ковыряли, киньте в воду. Уходим — раздается взрыв. Проходим по лестнице и выходим к двери. Вставляем в нее ключ с алтаря.

Мы очутимся в горах — видим разбитую армию. Подходим к ее лидеру и начинаем с ним говорить. Поговорили — идем снова к водоему и набираем в горшок воду (вот только чистая ли она?:). Теперь идем к дверям храма. Открываем дверь с помощью ключа. Подымаемся по лестнице — видим что-то красное. Наливаем на него воду и убегаем — раздается взрыв. Теперь идем к главе разбитых войск. Он проведет с нами экзамен. Приводить ответы на вопросы не стану — уверяю вас, они не сложные. Если вы ответите верно на шесть вопросов, то пришло время практики — задание тоже простое. Нужно обыграть главу войска в тактическую игру. Обыграли? Браво! Вы новый предводитель войск.

Глава 4.

Мы вновь переносимся в одну из палаток лагеря. И снова нам надо выполнить задание — попасть в цель с помощью баллисты. Идите к осадной башне. Поговорите с воином и поднимайтесь на башню. Используйте лебедку — поднимется ведро стрел. Возьмите их и положите в стойку. Теперь берем стрелу, поджигаем ее и устанавливаем в баллисту. Стреляем, но, увы и ах, не попадаем. А виною всему то, что баллиста не установлена должным образом. Крутите рычаги, пока правый диск не покажет направо, второй — на цифру 2, а третий — на 4. Пора поразить цель! Смотрим ролик.

О ужас — мы видим, что нас хотят убить! Нужно срочно действовать: нажимаем на рычаг — ведро опускается на землю, спускаемся по веревке вниз и убиваем кинжалом воина. Идите к палатке возлюбленного Саламбо. По пути вы увидите перепалку между воинами — рыцарю сердца загадочной дамы угрожает опасность! Не забудьте сообщить ему об этом. Потом двигаемся к Оутэриту — говорим о предательстве. Затем направляемся в деревню парий и убеждаем их главу стать нашим союзником. После этого возвращаемся в палатку возлюбленного девушки.

Глава 5.

Мы находимся в горном ущелье. У нас нет запасов провизии. Поэтому появляется специальный индикатор нашего здоровья. Нам придется чего-то есть, а именно — растения, животных. Заходим в храм — там сидит глава парий. У него есть нужные нам камни, но он отдаст их только за мясо. Возле главы подберите сандалий, возле входа в храм также возьмите его, а чуть подальше срежьте кактус. Съешьте его. Когда увидите птицу, подымите с земли камень и запустите в нее. Она погибнет, а ее аппетитная тушка пойдет к вам в инвентарь. Птицу отдайте главе парий, а он вам отдаст камни. Вставьте их в символ глобуса и полумесяца. Откроется дверь. Идем через храм к другой двери. Подбирайте крыс — иначе погибните! Открываем двери ключом.

Мы попали в воюющий лагерь. Со стола возьмите веревку. Один конец привяжите к слону, другой к воротам — и животные их откроют. Входим и у ближайшей палатки съедаем плоды. Голод утолен. Наконец-то!!! Подберите доспехи и наденьте их на себя. Теперь идите к костру — поговорите с солдатом, и он ответит вас к главнокомандующему. Поговорите с главой и возвращайтесь к костру. Не забудьте прихватить с собою факел — его следует кинуть на сено, в месте, где стоят слоны. Они уничтожат лагерь, и возлюбленный Саламбо кинется в бой. Теперь нам осталось только выиграть тактическое сражение. Ваши войска должны стоять в таком порядке: войска парий, пехота, слева слоны, а справа воины.

Вот и все: город пал — не без вашей, как вы уже заметили, помощи. Остается смотреть финальный ролик и бежать в библиотеку за книгой Флобера "Саламбо", историей любви и победы.

Вадим Милющенко

Cold Zero: финальный отсчет

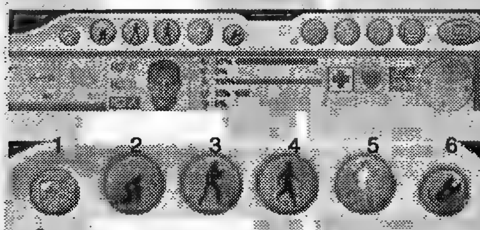
Нашему подопечному, квадратного телосложения парню с простым ирландским именем Джон Мак-Эффри, не повезло. Отличный снайпер, он не выполнил команду "не стрелять", когда в прицел своей винтовки увидел взведенный курок пистолета у виска заложника. Но то ли звезды в тот день были к нему не благосклонны, то ли резкий порыв ветра на несколько миллиметров отклонил пулю, только убитым оказался не террорист. Чудовищная ошибка, приведшая к смерти заложника, и в результате снайпер штурмового отряда полиции Лос-Анджелеса становится сотрудником частного детективного агентства. Судя по офису, расположенному в одном из портовых пакгаузов, дела у агентства далеко не блестящи.

На протяжении 16 миссий в Cold Zero: Финальный Отсчет вам предстоит добиваться счастливого конца у сказки, истребляя попутно всю попадающуюся на пути нечисть.

Интерфейс.

Интерфейс удобен. Относительную сложность вызывает лишь переключение камеры в режим свободного обзора и обратно. К сожалению, отсутствует "горячая" кнопка.

В верхней части тулбара расположен ряд важных кнопок.



Слева направо:

1. При нажатой кнопке у противников виден **угол обзора** в виде зеленого сектора.

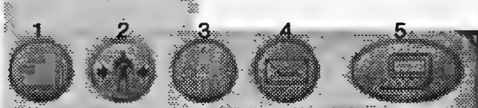
2. **Красться.** Расходуется наибольшее количество энергии. Длительность скрытного передвижения зависит от переносимого веса и показателя силы. В этом режиме создается наименьшее количество шума. Герой наименее заметен. Настоятельно рекомендуется как основной способ передвижения в игре. С этой кнопкой напрямую связан третий сверху индикатор правее лица героя. Он показывает уровень выносливости. При движении уменьшается. При падении до 0 режим скрытого передвижения перестает быть доступным. В неподвижном состоянии медленно восстанавливается.

3. **Идти осторожно.** Уровень шума выше, чем в первом случае. Выносливости расходуется меньше. Герой готов открыть огонь.

4. **Передвижение шагом.** Еще более высокий уровень шума при движении. Можно применять при выманивании противников. Минимальный расход выносливости.

5. **Передвижение бегом.** Максимальный уровень шума. Быстро падает показатель выносливости.

6. **Использовать технические навыки.** Открывание дверей, ремонт оружия и т.д.



Слева направо:

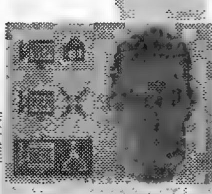
1. **Инвентарь.** Цвет точки слева указывает на степень загрузки. Напрямую влияет на уровень выносливости.

2. **Параметры персонажа.** Зависят от уровня, поддаются прокачке.

3. **Миникарта.** Красными точками отмечены враги.

4. **Цели и задачи миссии.** При выборе пункта на миникарте появляется красная отметка-указатель.

5. **Системная кнопка.**



Привязка камеры. Нижнее положение (по умолчанию) — камера привязана к герою. Угол зрения ограничен. Среднее положение — положение камеры зафиксировано относительно местности. Верхнее положение — свободное вращение камеры. Крайне удобная опция при использовании снайперского оружия.

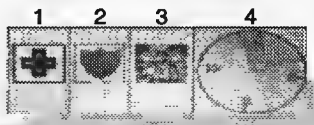
Индикаторы.

Здоровье	76%
Бронежилет	64%
Выносливость	100%
Камуфляж	70%
Уровень шума	0%

Использование оружия



Слева направо: Слоты модификации оружия. Установка глушителя, дополнительного магазина и т.д. Выбор используемого вида вооружения. Выбор используемого вида боеприпасов. Можно разрядить оружие. Выбор предмета из инвентаря (можно взять гранату).



Слева направо. 1. При наличии в инвентаре аптечек можно подлечиться. 2. Выбор бронежилета. 3. Выбор типа камуфляжа. 4. Минилокатор. Показывает оппонентов в поле зрения.

Выбрав новую игру, определив графические параметры и уровень сложности, мы попадаем в офис, где Джон со своей партнершей обсуждают текущие дела.

К общим замечаниям хочется отнести довольно интересную систему начисления опыта. Во-первых, для перехода на новый уровень нужно набрать 500 очков опыта. Количество очков, необходимое для поднятия базовых характеристик, увеличивается с ростом уровня. При этом также повышается "крутость" врагов. Наибольшее количество опыта дается за оставленных в живых. Чуть поменьше — за оглушенных, и совсем мало за уложенных с помощью оружия.

Сразу же несколько слов о характере прохождения миссий. Игру вполне возможно пройти скрытно, практически без выстрелов, качая в первую очередь силу, рукопашный бой и скрытность. Проверенная в деле тактика заключается в том, чтобы на мгновение дать увидеть себя одному из охранников в месте, где можно спрятаться. Например, за контейнером или углом дома. Если вас увидят двое, то без применения оружия не обойтись. Если же вас увидел только один, то стремительно отбегайте за укрытие и приседайте. AI противника устроен таким образом, что оппонент начинает двигаться к месту вашего исчезновения. Самое время обойти препятствие с другой стороны и нанести удар кулаком. После этого подобный трюк можно провести с остальными, выманивая их по одному. Для получения максимального количества опыта лучше вообще как можно больше врагов оставлять живыми.

Вторая тактика прямо противоположна. Качаем пистолеты-автоматы и винтовки и выносим всех противников на карте. В некоторых миссиях можно устроить настоящую Сонгми — бочки с горючим имеются. Снайперов лучше всего уничтожать заранее, выставив режим свободного вращения камеры. Для получения максимального удовольствия можно попробовать оба типа прохождения или их сочетание. Я буду делать упор на стелс-тактику. Уж больно соскучился по "Вору".

В первой миссии предстоит спасти заложника в районе причалов. После посещения лавки оружейника и покупки оружия (лучше купить Глок) получаем от Джейн задание, садимся в машину и отправляемся на работу.

Причал. Прямо перед нами за контейнерами 2 охранника — успокаиваем их и третьего, на крыше контейнера, и движемся к входу в причальную зону. Положение заложника отмечено голубым треугольником. В коробке возле двух охранников (ключ на 12) лежит глушитель к Глоку. Охранника в контейнере слева можно снять тихо при помощи кулака. Проникаем на территорию причалов, стараясь не поднимать лишнего шума. Достигнув зоны склада 1, узнаем у Джейн, что для открытия двери надо отключить генератор на 2 складе. По пути от склада 1 к складу 2 отмечаем расположение катера. Это альтернативный вариант концовки. Если не искать все предметы в миссии, а это, как правило, бижутерия, которую потом можно продать ростовщику, то после уничтожения охраны отключаем генератор, возвращаемся и освобождаем заложника, попутно освободив от жизни обоих охранников. Можно вытащить из кармана охранника, который смотрит телевизор, ключи от катера. Затем вместе с заложником проникаем на катер — и смотрим видеовставку. На этом миссия благополучно заканчивается. При нехватке адреналина можно проникнуть в помещение справа от входа в зону. Здесь без стрельбы не обойтись, зато получим "Пустынного орла" с пачкой патронов, три женские цепочки. С трупов — золотое кольцо, кредитки и оружие.

Офис. Оказывается, мы спасли не совсем того, кого надо. Руководитель местной мафиозной ячейки Дон заявил недвусмысленно об этом и предложил забыть о досадном инциденте в порту в обмен на согласие немного поработать на мафию. Мафиози, правда, оказался какой-то очень правильный. Ну, где вы видели мафиозного папу, борющегося с торговцами наркотой? Но таков сюжет. Поскольку выбора нет, принимаем задание от Дона. Требуется похитить фотографии из машины "случайно" погибшего папарацци. Машина в кемпинге. Перед началом миссии посещаем лавку ростовщика и лавку оружейника. Освобождаемся за небольшие деньги от ненужных побрякушек и лишнего оружия.

Общие замечания. В офисном кресле можно полностью восстановить здоровье. Я сам об этом узнал только при втором прохождении. Там же стоит шкаф, в который можно положить временно ненужные оружие и патроны.

Кемпинг. Начинаем миссию в старом трейлере. Фотографий в нем уже нет. Надо выбираться из зоны. Покидаем трейлер через люк в полу, улучив момент, когда нас не видят два охранника, ходящие вокруг. Их по очереди можно успокоить ударом кулака, выманивая по одному в район поваленного дерева. Движемся к выходу из зоны к проулку между складами (в зону выхода). Но там снайпер. Чтобы выйти живым, надо отключить освещение на обоих складах. В дневнике появляется новое задание. Возвращаемся к трейлеру. Через калитку пробираемся мимо в будку охраны. Забираем ключ. Идем к отмеченному на карте входу в канализацию, в боковых ответвлениях которой можно прятаться от патрулирующей охраны.

Первый поворот налево приводит в зону первого склада. На складе глушим охранников, одеваем кожаную куртку. Отключаем первую линию освещения. Возвращаемся к люку и проникаем на второй склад. Лестница возле решетки в конце тоннеля. После ликвидации охраны отключаем вторую линию освещения.

Осталось убрать снайпера. Вполне возможно кулаком. Перелезаем через забор и глушим его. Появляется сообщение Джейн. Фотографии находятся в старой лачуге. В это время туда прибывает четверка подкрепления. После их ликвидации забираем фотографии из сарайчика и уходим по дороге между складов. Миссия выполнена.

Освободить в доках четверых людей Дона. Ничего сложного. Планомерная зачистка территории. Спасаем и выводим в зону эвакуации всех заложников. Часть врагов желательно оставить живыми. Дадут больше опыта.

В офисе узнаем, что Эдди просил зайти. У него в баре появляется Дон. Задание получаем прямо от него. Нужно добыть статую, принадлежавшую императорской фамилии. Готовимся к поездке в Россию. Не забудьте посидеть в кресле. Нас ждет Диковск.

Миссию начинаем с одной береттой. Вещи сброшены чуть восточнее. Забираем их, возвращаемся к месту начала миссии и идем вверх, на север до пересечения с линией электропередач. Поворачиваем на восток. В месте, где к дороге вплотную подступают горы, забираемся наверх и глушим снайпера. Напротив места подъема на столбе электротехнический ящик. Используем на нем свои технические умения. В итоге нарушаем линию связи. Уничтожаем патруль и продолжаем двигаться на север до ограды. Перелезаем через нее, за углом ликвидируем охранников. Заходим в здание шахты, спускаемся вниз на лифте, забираем дипломат со статуей. Проходим чуть вперед, в открывшиеся двери. Попадаем в старую шахту. В этой миссии мне удалось оставить в живых 8 противников. Не рекорд, конечно, но все-таки соотечественники :).

Старая шахта. Старая шахта состоит из трех уровней. Начинаем миссию на самом нижнем. Выход на поверхность находится на верхнем. На втором уровне два трапа вверх, за первым — выход на поверхность, за вторым — ящик с ключами от решетки в зоне выхода. Так что посетить придется оба места.

Миссия довольно сложная, если пытаться обойтись без стрельбы. Поэтому движемся по уровню медленно и осторожно. В ящиках можно найти оружие и патроны. При подъеме на второй уровень постарайтесь занять место в углу между ящиками, правее входа, — больше шансов не получить пулю в спину. Я максимально отстрелял все движущееся население, попутно тренируя рукопашный бой на одиночно стоящих бойцах. Через дальний трап залез наверх и забрал ключи от выхода. Затем спустился и через другой выход поднялся на третий уровень, который к этому времени был уже зачищен. На поверхности Джон связывается по рации с Борисом и покидает зону на джипе.

Офис. Советское оружие, в изобилии оставшееся после посещения Диковска, никто покупать не торопится, однако не спешите его выбрасывать. Через миссию появится торговец контрабандным оружием, который все возьмет за милую душу.

Чайнатаун. Сюжет неумолимо продвигает нас к середине игры. Следующее задание, которое выдал Дон, связано с фанатиком-террористом. Надо обезвредить бомбу. Миссия несложная, но адреналина хватает, если не убивать всех подряд. Вдоль стены дома пробираемся в здание с бомбой. Ликвидируем охрану. Оказывается, нужны еще два ключа для ее дезактивации. Идем в поход за ключами. На собак можно не обращать внимания. Ключи забираем с трупов, дезактивируем бомбу и возвращаемся в офис. После встречи с Эддибарменом на карте появляется отметка торговца контрабандным, в том числе и советским, оружием.

Пока мы воевали в России, напарница пыталась отследить пути транспортировки статуи, которая, кстати, оказалась фальшивой. Выяснилось, что документы могут храниться в транспортной компании, которую и предстоит навестить ночью.

Транспортная компания. Одна из самых интересных миссий игре. Здесь можно в полной мере применить возможности скрытого прохождения.

Начинаем миссию на территории транспортной компании в юго-восточном углу. Сразу же движемся вперед вдоль забора. Если сзади близко охранник, то лучше залезть на дерево и переждать. Продолжаем двигаться вдоль забора. Пересекаем открытое пространство и скрытно передвигаемся на север, до угла склада. Прячемся за ящиками. Сзади вас подпирает один охранник, спереди идет другой. Прячемся возле угла склада. Задний охранник разворачивается и уходит. За время, пока не подошел второй охранник, надо сменить позицию и перебраться в тупичок между ящиками ему навстречу. Как только он пройдет мимо, продолжаем двигаться вперед, проходим второй склад и заворачиваем за угол. Движемся к открытому окну. Выбираем момент, когда оба охранника внутри второго склада отвернулись, и проникаем внутрь. Теперь надо пробраться к противоположной стене к кнопке отключения электричества. Используем технические навыки и отключаем электроэнергию. Чуть левее идет трап наверх. Поднимаемся сразу, как только пройдет охранник. Идем, крадучись, за ним. В угловой каморке в шкафу забираем ключи. Дальше все зависит от того, насколько далеко ушел вперед охранник. Задача состоит в том, чтобы вернуться к открытому окну и перебраться по проводам в здание первого склада. Если вас заметят, поднимется тревога, подоспеет подмога, и миссия из "стелс" превратится в очередной вынос всех противников. При этом будет провалено задание "не дать себя обнаружить".

Перебираемся по проводам на первый склад. Здесь срабатывает скрипт. Охранник из противоположной комнаты начинает двигаться вам навстречу. Поэтому сразу же идем вправо от окна, открываем дверь и через комнату выходим в коридор. В конце коридора дверь в туалет. На дальней стене, на полке — сильно действующее слабительное. Забираем его и крадемся к двери в комнату, через которую мы проникли на склад. Охранник в это время вернулся в комнату с сейфом и выходить не собирается. Предстоит выполнить акробатический трюк. Забегаем в комнату, через которую мы проникли на склад, и смотрим, куда движется охранник. Переходим в скрытный режим и прячемся там, где он нас не видит. Продолжаем двигаться к двери с сейфом. Открываем ее и подсыпаем в чашку с кофе слабительное. Прячемся в соседней комнате. Если охранник остался стоять в комнате на противоположной стороне коридора, то спокойно забираем из сейфа документы и мимо охранника крадемся на первый этаж. Прячемся за ящиками напротив лестницы. Как только охранник нижнего этажа пройдет мимо вас, крадемся к двери в углу склада. Используем технические навыки, чтобы ее открыть. Как только дверь будет открыта, крадемся на пару шагов влево за ящики. Как правило, времени хватает только на открытие двери. Если выходить из склада сразу, то нижний охранник почти наверняка вас заметит. Пропускаем его в дальнюю часть склада и выходим. Осталось скрытно покинуть зону. Вдоль стены склада крадемся к выходу. Ждем, когда охранник с собакой отвернется, и заходим за фуру.

Дальше — проще. Вокруг зоны выхода курсирует по кругу следующий охранник. Тот, который в начале миссии шел за вами. Как только он повернет за угол, крадемся к забору в то место, откуда все начиналось. Миссия выполнена. Может, с первого раза все сделать скрытно и не получится, но в случае успеха удовольствие от прохождения гарантировано.

Окончание следует

Виктор Дашкевич aka Prof

Quake II еще жив

Продолжение. Начало в ВР №7,8`2003

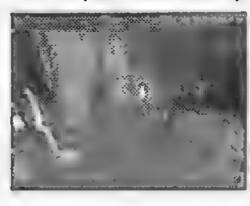
Часть 5. Выполнение трюков на q2dm1. Вот и настал собственно тот момент, для которого мы так старались написать свой конфиг. В 5-й части поговорим о выполнении трюков, в частности на карте q2dm1 (стандартная карта для "deathmatch", которая входит в дистрибутив второй кваки и тщательно запакована в фале quake2\baseq 2\pak1. pak). Эта карта выбрана не случайно. Дело в том, что на ней можно показать все приемы, которые необходимы для выполнения трюков. В дальнейшем вы и сами увидите, где их можно сделать. Сразу отмечу, что некоторые трюки у вас получатся с первого раза, а над некоторыми придется посидеть не один день, а может даже и месяц. Также хочется предостеречь читателя от распространенной ошибки: если "финт" не получается, то он перестает верить не только в себя, но и в то, что этот трюк вообще возможно выполнить. После этого он включает коды и нестандартную гравитацию (sv_gravity). Предупреждаю, что все нижеизложенные трюки должны получаться при стандартной гравитации (800). Если вы плохо знаете эту карту, неплохо побегать по ней до тех пор, пока вы не будете хорошо ориентироваться. Так что набирайте в консоли

set deathmatch 1
map q2dm1

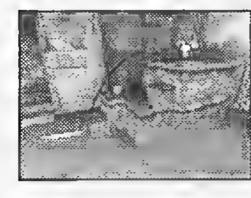
и тренируйтесь, тренируйтесь и еще раз тренируйтесь.

/double-jump/

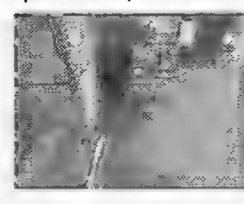
Помните, мы биндили в нашем конфиге двойной прыжок? Теперь он нам пригодится. Выполняется он просто двумя нажатиями на кнопку прыжка (mouse1 в нашем конфиге) или, если вы забиндили скрипт, просто подержите кнопку прыжка, пока не прыгните 2 раза. А вся прелесть заключается в том, что если на пути стоит ящики или другое препятствие, на который мы можем запрыгнуть, то вторым прыжком мы как бы еще сильнее отталкиваемся от этого препятствия и прыгаем гораздо выше.



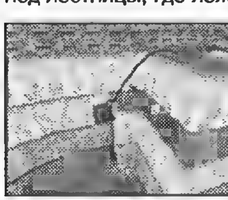
1. Возле mega-health'а стоят три ящика, один выше другого. Вы просто подходите к углу, образованному меньшими ящиками, и, не отпуская клавишу «вперед» (<w>), делаете двойной прыжок. Это самый легкий и доступный способ запрыгнуть на большой ящик.



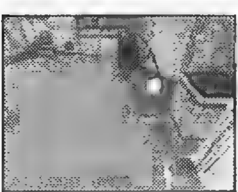
2. Все в этой же комнате на скоплении ящиков виднеется Combat Armor (в народе именуемая как "броня" или "броник"). Вместо того чтобы делать 4 одиночных прыжка за броней, намного проще и быстрее совершить один двойной прыжок. Для этого надо как бы идти на ящики и у самого первого из них совершить двойной прыжок, удачно приземлившись на броню. Смотрите не перелетите ее:).



3. Вариант предыдущего прыжка. Делаем двойной прыжок с края ступенек прямо на второй ящик и оказываемся на желтой броне. Легко, быстро и доступно. Этот прыжок особенно полезен, если вы выходите из-под лестницы, где лежит chaingun.

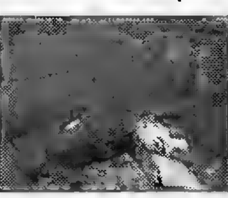


4. Это все было только разминка. Следующий прыжок потребует довольно много усилий. С первого раза он у вас скорее всего не получится. Он очень полезен и при надлежащей тренировке не раз поможет сэкономить драгоценное время в борьбе за фраги. С арены ведет лестница к желтой броне, а там лифт. Становимся на лифт и ждем, когда он начнет подъезжать к Hyperblastery. И незадолго до того, когда лифт подъедет до самого верха, делаем двойной прыжок.

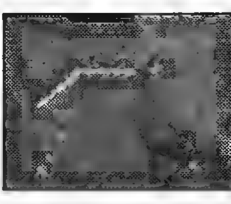


5. Тоже довольно удобный, но не легкий прыжок в комнате с мегой (Megahealth). Разбегаемся от заплаток к броне (armor shard) и делаем двойной прыжок с маленького ящика. И через AmmoPack оказываемся у желтой брони. Выполнение этого трюка также требует некоторой подготовленности.

6. Прыжок за аптечкой в 25 жизней (25 health), заплатками для брони (armor shard) и 10 ракетами (rockets). Вы находитесь возле озера (если нырнуть в воду, то увидите проход к рельсе (Railgun)). Начинайте разбег от двух аптечек и, удерживая стрейф вправо, делайте двойной прыжок на 2-3 ступеньке и оказываетесь на маленьком выступе, затем обычным прыжком — и возле аптечки.



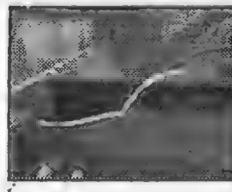
7. Прыжок выполняется в той же локации, где и шестой, только с другой стороны лестницы. Если вы всмотритесь в рисунок, то увидите выступ. Намного легче забраться к аптечке и ракетам, если залезть на этот выступ и, удерживая стрейф влево, немного пройти и сделать двойной прыжок на лестнице. Так вы можете оказаться прямо у ракет.



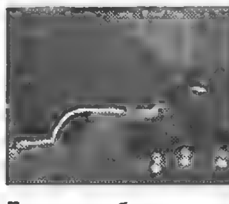
8. Ну, а если прыжки №6 и №7 ну никак не получаются, то предлагаю очень простое решение. Не мудрствуя лукаво, выходя из комнаты с мегой, поверните направо и, пройдясь по карнизу, можете упасть прямо на аптечку:).

/strafe-jump/

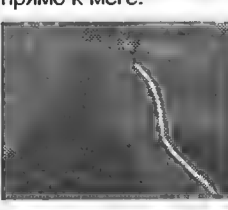
Выполняется этот прыжок довольно просто. В тот момент, когда вы прыгаете, жмите стрейф (вправо или влево — нет разницы), то есть клавишу <идти влево> или <идти вправо> (<a> или <d> в нашем конфиге). Прыжок от этого получается намного длиннее и, кажется, даже выше, хотя на самом деле это всего лишь иллюзия. Теперь применим полученные знания на практике.



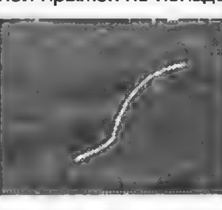
9. Вы выбегаете из тупика с Rocket Launcher'ом, бежите по склону вверх. В конце склона делаете стрейф-джамп влево и оказываетесь на площадке сверху. Очень удобный способ, если за вами гонится противник. Очень легкий и впечатляющий.



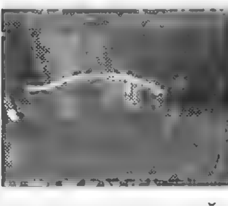
10. Этот трюк будет намного труднее, чем предыдущий, и потребует определенной сноровки. Делаем strafe-jump с того места, где как раз начинается небольшой склон. Далее, пробежавшись по арке, стараемся сделать максимально высокие прыжки на выступ, а затем и на лестницу. Дальше можете бежать прямо к меге.



11. Трюк выполняется в том же месте, где и №6, но, разбежавшись до того места, где начинает кончаться небольшой холмик, мы делаем стрейф-джамп — и оказываемся наверху. Как видите, даже двойной прыжок не понадобился.



12. И как продолжение 11-ого прыжка (или 7-ого, как кому нравится) совершаем прыжок при помощи стрейф-джампа с обратной стороны лестницы, также к аптечке.

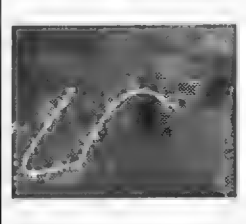


13. После первого прыжка мы оказались на самом большом ящике. Но обычным прыжком на мегу не запрыгнуть, следовательно strafe-jump нам поможет оказаться на заветном ящике с мегой, а это +100 жизней пополнения! Для начинающих могу предложить более простой способ. Видите фонарик возле входа? Прыгаем обычным прыжком с разбега на него, а оттуда и на Megahealth запрыгнуть несложно.



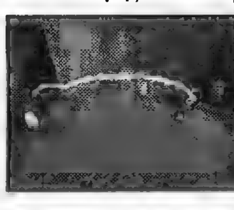
14. Довольно длинный прыжок, но не очень сложный. Выезжаем на лифте или выбегаем из комнаты с мегой, разбегаемся и стрейф-джампимся с краешка на аптечку, ну или рядом с ними. Пополняем аптечками потерявшееся здоровье.

15. А этот трюк обычно выполняется в большой спешке. Сбегаем по лестнице и в самый последний момент разворачиваемся и делаем stafe-jump на второй ящик. Там и до броника недалеко. Покуда ваш противник сбежит по лестнице и хватится вас, вы уже будете далеко.

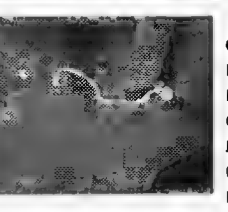


/circle-jump/

Circle-jump — самый полезный прыжок в quake2. Он намного длинее, чем стрейф-джамп. Выполняется он так: мысленно нарисовав траекторию, вы идете по полукругу и у самого конца делаете стрейф-джамп.

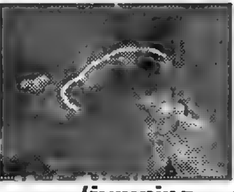


16. Начинаем выполнять секл-джамп от левого края большого ящика возле меги, предварительно запрыгнув на него двойным прыжком. У самого края прыжок — и вы на меге.



17. В этом месте очень удобно тренироваться. Все в той же комнате, но на ящиках с броней. Идем по полукругу и прыгаем на фонарик. Бесполезно, но поучительно.

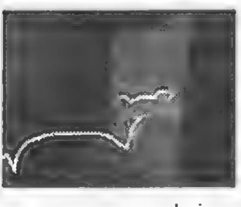
18. А вот это сложный прыжок. На том же ящике с броней постарайтесь перепрыгнуть на ящики возле меги. Если научитесь делать (уже очень полезный прыжок), то сможете быстро собирать все артефакты на этой локации. Как это делать, показано на рисунке справа.





/jumping — распрыжка/

Распрыжка очень полезная вещь. Обычно кваkеры передвигаются только с помощью нее. Распрыжка не используется лишь в одном случае — когда необходимо передвигаться бесшумно. А вся прелесть в том, что передвижение с помощью распрыжки намного быстрее обычного бега. Следовательно при распрыжке можно намного дальше прыгать, не необходимо место, чтоб распрыгаться. В выполнении этого трюка также нет ничего сложного. Вы бежите и одновременно прыгаете, поочередно нажимая стрейф влево и вправо.



19. Это не столько трюк, сколько тренировка, причем весьма полезная. Это одно из немногих мест на q2dm1, где можно как следует распрыгаться. Начинать следует из-под лестницы с chaingun'ом и прыгать в проем до SupershoGun'а с патронами (shells). Достигнув приличной скорости, переходим к более сложным трюкам.



20. Очень полезный трюк. Советую достигнуть совершенства в его выполнении. Тогда вы сможете, взяв Rocket launcher, прыгнуть и за патронами (rockets). Начинаем распрыгиваться со стрейфами еще от двух коробок с патронами к Hyperblaster'у (cells). Надо попрактиковаться, чтобы рассчитать длину прыжков таким образом, чтобы последний был как раз на краю. Если рассчитали правильно и скорости будет достаточно, то окажетесь у ракет.



21. Очень сложный прыжок. Но он того стоит. Начинаем распрыгиваться от угла у лестницы с chaungun'ом и, стараясь не зацепить дверные косяки и рассчитав длину прыжков (постарайтесь, чтоб последний оказался на краю), прыгаем к sharps'ам.

/rocket-jump/

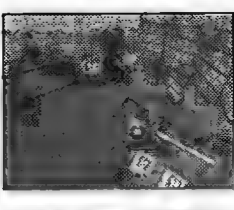
Этот прыжок известен многим, и начинающие квакеры берут с помощью него мегу на q2dm1. Для его выполнения надо подпрыгнуть и стрельнуть себе под ноги рокетом (Rocket launcher). Для достижения наибольшего прыжка советую нажимать кнопки прыжка и атаки одновременно.



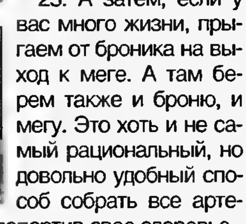
22. Как запрыгнуть на мегу с помощью рокет-джампа, я не рассказываю, так как это очень просто. А вот как выпрыгнуть из тупика с ракетницей возле арены, рассказать не мешает. Станьте прямо под проемом и, одновременно нажав прыжок и атаку, выпрыгните наверх, в конце нажав клавишу вперед.



23. Тоже очень удобный прыжок. Выпрыгиваете из тупика с ракетницей, затем в окно, забегаете на лестницу и прыгаете одиночным прыжком на верхний ящик. Оттуда длинным рокет-джампом оказываетесь возле cells'ов и после чего распрыгивайтесь. Вот такая вот получилась комбинация:).



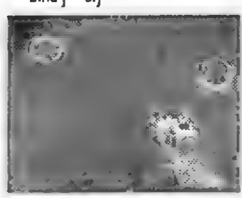
24. Очень удобный прыжок от Supershot Gun'а на броню возле лифта. Если мало жизни, можете подобрать две аптечки, а потом совершить прыжок.



25. А затем, если у вас много жизни, прыгаем от броника на выход к меге. А там берем также и броню, и мегу. Это хоть и не самый рациональный, но довольно удобный способ собрать все артефакты, хоть и изрядно попортив свое здоровье.

Также существует такое понятие, как **двойной-rocket-jump**. Его можно только прописать в конфиге и на турнирах он запрещен. Но с его помощью можно запрыгнуть в довольно интересное место. На клавишу <r> мы пропишем одиночный рокет-джамп, а на <j> — двойной.

```
//Rocket jump and Double rocket jump
alias +look_down "set orig_cl_pitchspeed $cl_pitchspeed;set cl_pitchspeed 9999;+lookdown"
alias -look_down "set cl_pitchspeed $orig_cl_pitchspeed;-lookdown"
alias rem_opt "set orig_gl_ztrick $gl_ztrick;set orig_cl_maxfps $cl_maxfps;set orig_rate $rate"
alias +rj "rem_opt;set gl_ztrick 1;set cl_maxfps 999;set rate 25000;+look_down;+moveup;w;+attack"
alias -rj "-attack;-moveup;-look_down;centerview;set gl_ztrick $orig_gl_ztrick;set cl_maxfps $orig_cl_maxfps;set rate $orig_rate"
alias +drj "rem_opt;set gl_ztrick 1;set cl_maxfps 999;set rate 25000;+look_down;wait_0;+attack;+moveup;wait_0;+freeze;wait_3"
alias -drj "-freeze;-look_down;-attack;-moveup;centerview;set gl_ztrick $orig_gl_ztrick;set cl_maxfps $orig_cl_maxfps;set rate $orig_rate"
bind r "+rj"
bind j "+drj"
```



Всмотритесь в этот рисунок. Это арена, но только сверху. А места, отмеченные кружками, это дырки в потолке. Да, да, вверху находится потолок, но только прозрачный. Через омеченные места можно на него запрыгнуть двойным рокет-джампом. Чтоб походить по нему, нажмите присесть и передвигайтесь. Теперь вы можете отстреливаться с потолка, а ваши друзья будут думать, что вы летите, хотя Читы (cheats 1) отключены (cheats 0).

Но существует и легальный способ залезть на потолок. Для этого не надо ничего прописывать в конфиге и на чемпионате вы можете им воспользоваться. Это **grenade-rocket-jump**. Хотя, чтоб его выполнить (прыжок), необходимо много здоровья и брони. Для этого киньте гранату, станьте на нее и, рассчитав момент взрыва, сделайте длинный рокет-джамп. Вас подбросит на очень большую высоту.



Например, недалеко от лифта вы можете, сделав grenade-rocket-jump, взлететь на самый верх, и никакого лифта не надо:). Один раз этот с первого взгляда бесполезный трюк помог мне получить фраг. Я увидел, как мой приятель побежал на лифт, и я, сделав на этом самом месте grenade-rocket-jump, выстрелил в него из ракетницы, правда, падая, я разбился, но фраг получился очень красивым! Жаль, демку не записывал.

На этой карте есть еще места для трюков, но я предоставляю читателю найти их и осуществить самому. Подскажу, что можно много чего сделать возле меги (например, скомбинировав все прочитанное: забраться по ящикам на броник двойным прыжком, circle-джампом на ящики, на фонарик и на мегу). Так что дерзайте!

Все трюки пронумерованы цифрами, вы можете скачать их демки и посмотреть технику выполнения или убедиться, что такое возможно, с сайта http://quake2.at.tut.by. Свои вопросы и пожелания пишите на мой ящик.

Окончание следует.

Суслин Алексей aka Vile, xvile@tut.by

Приносим извинения за неверно приведенные данные в таблице (статья "Техника исполнения триксов в UT2003"). Приводим реальные значения некоторых триков:
Jump со Speed'ом: высота — 134, длина — 674
Dodge со Speed'ом: высота — 22, длина — 425
Double Jump со Speed'ом: высота — 284, длина — 1101
Double Dodge со Speed'ом: высота — 173, длина — 1359
Boost Dodge (в. 1) со Speed'ом: высота — 248, длина — 1503
Boost Dodge (в. 2) со Speed'ом: высота — 394, длина — 2287

ИГРАЕМ В СЕТИ

Игры на pig.ru

Вечер, ничем не отличающийся от других. Хотя нет, одно отличие все же есть — пройдена очередная любимая игра. Генератор случайных модификаций, увы, имеется не везде, а проходить раз за разом сингл могут лишь закоренелые фанаты. И что делать, если играть-то во что-нибудь хочется, раз выдался свободный вечер? Можно достать с полки какой-нибудь старый компакт, можно вообще забить на компьютер и заняться чем-нибудь другим (что, в принципе, очень полезно:). Но есть и еще вариант — Интернет. Глобальная сеть предлагает нам немало различных услуг, в том числе и развлечений. Однако мы затронем тему онлайновых игр, коих в сети превеликое множество. Причем речь идет не только о популярном проекте "Бойцовский клуб", о котором уже было сказано многое. Ведь онлайн-игры — это и бесчисленные мелкие флеш-игрушки, и так называемые PBEM-игры (played-by-e-mail), и тактические стратегии, и известные ролевики, популярные во всем мире, и огромные серверы, поддерживающие мультиплеер раскрученных игр. В общем, каждый может подобрать себе игру исходя из своих увлечений и возможностей своего доступа. Ведь доступность и универсальность — и есть основные козыри всего Интернета. В этой и последующих статьях я попытаюсь рассмотреть как можно больше видов онлайновых игр, чтобы вам было легче на чем-то остановить свой выбор.



Чем интересна любая онлайн-игра? Тем, что вашими противниками в ней будут люди, такие же, как вы, а не AI. Ведь как бы развит он ни был (см. DeepBlue vs. Каспаров:), он пока не может нам дать то острое чувство соперничества. Тут еще надо бы уточнить один момент: речь идет о многопользовательских онлайн-играх. Но существуют онлайн-игры, где изначально ваш соперник лишь компьютер. Ну, а префикс онлайн в нашем случае означает, что играть мы будем, лишь имея доступ к Сети, будучи,так сказать, в "онлайне".

Итак, как я уже говорил, существует множество типов онлайновых игр. Начать же я хочу с самых простых. Да, с тех самых мелких онлайн-игрушек, которых полно на каждом пятом сайте. Но так как они все же имеют место быть, не рассказать о них будет неверным. У этих игр немало положительных свойств. Они просты, не имеют сложных правил и в то же время довольно интересны, не требуют быстрого коннекта, их легко найти в Интернете. Они могут лежать как на обычных сайтах развлекательной направленности, так и на сайтах, целиком посвященным этим играм.

И чтобы не быть голословным, я подобрал очень интересный ресурс с многозначительным названием — www.pig.ru.

Свое название этот проект получил от первых букв сочетания Premium Internet Games, и представляет собой развлекательный сайт с играми типа MPOG (Multiplayer On-line Games, т.е. многопользовательские интернет-игры в режиме реального времени).

На данный момент самих игр на портале порядка 20 штук. Много или мало — вам решать. Игры все простые и знакомые — от танчиков и подкидного дурака до шахмат и нард. К каждой игре, тем не менее, прилагаются правила, с которыми при желании можно ознакомиться.

Для начала зарегистрируемся. Процесс вполне обычный — вводим логин и адрес электронной почты, после чего получаем на нее пароль. После этого нам будут открыты все игры сервера. Без регистрации доступно лишь несколько игр с пометкой "Свободный вход". Зарегистрировались, теперь выбираем игру. Рядом с каждой игрой указано, сколько человек в данный момент находится в определенной игровой комнате.

Как собственно протекает сам игровой процесс? Начинается все с загрузки (недолгой, не волнуйтесь), в течение которой мы можем размяться игрой в крестики-нолики. После мы попадаем в игровую комнату выбранной игры. Слева будет схематично указано строение комнаты — игровые столы, за которыми уже сидят или нет другие игроки, или игровые поля.

Кстати, комнат в игре может быть несколько — в зависимости от направленности общения игроков и степени участия модераторов. Но к ним еще вернемся. Справа мы видим всех, кто в данный момент находится в этой комнате. Также имеется простейший чат, в котором мы можем с ними пообщаться. Выбираем стол со свободным местом, либо подсаживаясь к уже играющим, либо вовсе садясь за пустой стол, просто кликая на пустом стуле\месте. Появляется кнопочка старт, нажимаем на нее. Тут же открывается JAVA-приложение этой игры.

Принцип ведения игры прост и понятен интуитивно. Там же в приложении мы видим наших партнеров за данным игровым столом (от одного до четырех в нашем случае), с которыми можем пообщаться в мини-чате. За порядком в чатах следят модераторы, правила хорошего поведения есть на сайте, хотя их и так, думаю, знать должен каждый. Для желающих есть чаты и без модераторов — при входе в комнату будет указано "Без цензуры".

Ну, а теперь перейдем еще к одной "фишке" данного ресурса. Играя, вы набираете очки, которые затем превращаются в лотерейные билеты, способные выиграть совершенно реальные и весьма приличные призы.

Подробнее о системе этих розыгрышей можно узнать, прочитав Регламент сайта. Подробное описание призов, разыгрываемых в данный момент, также можно найти на сайте.

Но, увы, получать выигранные призы могут лишь резиденты Российской Федерации:(. Хотя, если вдруг вы выиграете что-нибудь стоящее, найти знакомых в России — не проблема:). Да и потом — не призами едиными жив человек. Но будем надеяться, что авторы ресурса исправят эту несправедливость к игрокам из других стран СНГ. На сайте имеется возможность скачать и необходимые приложения JAVA, если вдруг их нет у вас.

Вот собственно и все. Поверьте — это интересно. Зайти на сайт, сыграть пару партий в шахматы, нарды, перекинуться со знакомыми в "дурачка", поиграть в вполне серьезный покер или преферанс, пообщаться с людьми, да и просто расслабиться вечером. Приятной вам игры.

Евгений aka BigBrother

ШАРОВАРЫ

Сегодня вашему вниманию предлагается новая рубрика — "Шаровары", посвященная shareware и freeware играм. Что такое shareware? Shareware-игры — это так называемые условно бесплатные игры, которые вы можете совершенно спокойно выкачать из Интернета, установить на свой компьютер или передать друзьям, не опасаясь преследований за нарушение авторских прав разработчика. А сейчас маленькая ложка дегтя: все shareware-игры имеют некоторые ограничения на использование. Чаще всего этими ограничениями являются: фиксированное время использования незарегистрированной игры (например, пользоваться игрой вы сможете только 15 дней после ее установки); определенное количество допустимых запусков игры (например, игру можно будет запустить 30 раз, в 31 она у вас уже не загрузится и попросит зарегистрироваться); ограничение времени игры (например, играть вы сможете в течение 10 минут, после чего игру придется начинать сначала); отсутствие возможности сохранить состояние игры (то есть играть вы можете сколько угодно, а вот сохраниться вам не дадут); ограничение на количество проходимых уровней в игре и так далее.

Shareware-игры очень похожи на демо-версии выпускаемых сейчас игр, правда, есть одно очень серьезное отличие. Если демо-версия — это будущая игра на определенном этапе разработки, то shareware-игра — это полноценная игра, разработка которой уже окончена, но которая имеет определенные ограничения при использовании. Единственным способом снять эти ограничения является регистрация вашей копии игры.

На практике получается так: вам дают попробовать эту "конфетку" на вкус, а потом отбирают и просят заплатить за продолжение игрового банкета.

С freeware-играми все намного проще. Они распространяются совершенно бесплатно, являются полноценными играми и не требуют никакой регистрации. Вы просто устанавливаете такую игру на компьютер и наслаждаетесь виртуальным миром.

В силу своих особенностей shareware и freeware-игры относятся к так называемым офисным играм, то есть играм, не требующим много времени. Чаще всего они бывают в жанре аркад и головоломок, не требуют много места на жестком диске и мощных компьютеров. Файлы установки таких игр свободно укладываются в пределы 3-7 мегабайт. В большинстве своем такие игры имеют "приставочную" графику и не очень богатое звуковое сопровождение, но в каждую из них заложена своя идея, которой и ценен весь игропроцесс.

Вот именно о таких играх и пойдет речь в данной рубрике.

Troll

Распространение: shareware
Адрес: http://www.rakeingrass.com/
Размер: 7 Мб

Давным-давно в одном прекрасном королевстве, где счастливо жили мирные люди, случилась беда. В королевство пришли злобные люди и построили множество огромных и страшных замков. Ужасные монстры стали совершать набеги из этих замков на деревни мирного королевства. Бедный король и его армия не могли самостоятельно сдерживать натиск нападавших. Отчаявшись, король и его свита отправились на поиски отважных героев, которые смогли бы освободить королевство от злобных захватчиков. Много дней и ночей странствовал король по миру. Уже не надеясь найти помощь, забрел король в высокие горы. Там, среди острых вершин, одетых в снежные шапки, повстречал он огромного троля. Король рассказал тролю о беде, случившейся в его королевстве. Троль, не долго думая, согласился помочь маленьким людям разрушить замки захватчиков и изгнать злобных монстров из страны.

Вам в роли широкоплечего троля придется защищать деревни мирного королевства и разрушать замки. Процесс игры несколько напоминает классический арканойд. В нижней части экрана располагается небольшая деревня со снующими туда-сюда жителями. Прямо перед деревней находится главный герой, а перед ним — огромный замок, над которым кружит дракон. Из замка на деревню и совершают свои набеги злобные монстры. Как только такой монстр добежит до деревни, она теряет единичку "жизни". Дракон также старается внести свою лепту в разрушение мирного поселения, периодически выплевывая на нее огненный шар. Главному же герою только и остается, что бегать влево-вправо да угощать незваных супостатов своей огромной булавой, отправляя негодяев в затяжной полет обратно к стенам замка. Огненные шары, посылаемые драконом, отбиваются щитом или, при некоторой сноровке, той же булавой. Отраженный таким образом "мячик" имеет весьма неплохие шансы приземлиться на замок захватчиков и, тем самым, привести к его полному разрушению. Проблема заключается в том, что у замка "жизни" раз в десять больше, чем у деревеньки, а монстры с каждой минутой становятся все злее и появляются во все больших количествах. Но иногда и Тролю может улыбнуться удача — из очередного монстра может вывалиться "подарочек", который и силы прибавит, и деревеньку может починить.

Для совершения подвигов по освобождению королевства подготовлена карта с 24 замками (в незарегистрированной версии доступно 11) и еще с десятком различных побочных заданий (например, в одном из таких заданий в течение минуты приходится отражать натиск злобных монстров так, чтобы ни один из них не добежал до мирного поселения). Помимо этих сценариев, собрав магическое слова "TROLL", вы можете оказаться на секретном уровне (для каждого замка имеется свой). Если в первый раз вам не удалось собрать это заветное словечко, можно переиграть уровень и добрать недостающие буквы.



Процесс игры имеет довольно милый музыкальный фон, а каждое ваше действие или какой-либо эффект на экране сопровождается соответствующим звуком.

Змушко Евгений aka Shade

Вопрос месяца
(орфография сохранена)

Нашел недавно сайт, на котором предлагалось "взять" прогу для ускорения нет'а... ну, заполнил я, ответил, сказал что нужно было сказать... потом перезагрузил комп(как в инструкции)... зашел в нет. Как скорость была 115,2 так и осталось... может чуток и стали быстрей грузиться сайты, но при работе на компе выскакивает фигня... предлагает подключится(все на русском, как положено)... через каждые 20 сек. Где мне полазить в системе, чтобы устранить проблему? И еще, когда заходишь... браузер определяет настройки прокси-сервера, чего раньше небыло.
С уважением, high_speed#1

Что может порадовать на работе больше, чем необычное письмо от читателя? А если оно еще буквально с первых строк становится претендентом на элитное место в газете, которое носит гордое название "Вопрос месяца", то тут уж я лучше промолчу. Скажу только, что, судя по реакции людей, это письмо слышавших, и согласно народной мудрости о заменяемости смеха сметаной, редакция ВР является весьма и весьма сытой, хе-хе-хе. Дорогой high_speed#1, как ты думаешь, можно ли программно превратить dial-up в выделенку? Наверное, да, если качаешь такие программы, хех.

А теперь отвлечемся на время и рассмотрим принцип действия вируса-трояна. Суть такова. Юзер скачивает файл, зараженный троянцем. Затем запускает его, тем самым активируя вирус, который, долго не дуя в ус, кое-что меняет в папочке Windows, однако, чтобы все это вступило в силу, необходима перезагрузка. Когда она наступает и юзер снова коннектится к инету, троян незаметно рапортует: "Очередной лопух попался, еу!" После этого человек, приславший (косвенно) вам трояна, сможет удаленно сделать с вашей машиной все, что позволит троянец.

А теперь, извините за оффтопик, вернемся к письму high_speed#1'а. Твоя программа просто неправильно написана — ее автор был никудышным программистом. Поищи в сети другой ускоритель. А еще лучше 100% крак инета — вот это вещь!!! Запускаешь — и даже звонить никуда не надо, у тебя появляется инет, за который не надо платить, а если ты не звонишь, то и счет за телефон вообще приходить не будет. Классно, правда? А если антивирусы будут говорить, что такие файлы чем-нибудь заражены — не обращай внимания — это гнусная ложь!;) Просто разработчики антивирусов не хотят, чтобы у тебя был халявный инет, вот и все. Так что смелее — чем больше ускорителей поставишь, тем быстрее все будет работать. Дерзай, юный хакер...

Застрял

Что делать на базе Анклава, то бишь проблема в том, как "нейтрализовать" ядерный реактор?! Я его взорвал, посмотрел мультик и все! Нет, я не пацифист, но хочется глянуть на труды свои праведные (и не совсем;) уже после Дагор-Дагората! Я говорил с ученым, и он уже пустил в вентиляцию тошнотворную до смерти БЯКУ!!! Как же прикрыть реактор полюбовно и спасти своих односельчан?
На пятом уровне угрозами заставь отключить реактор товарища Tom Murray.

Новые бременские: проникнул в банк, на втором этаже сыщик взял часы и подошел к двери, но она не открывается. И сыщика выгоняют на улицу.
Наверное, ты забыл спрятать часы в открытый мешок с золотом. Потом разбойники убегут, и ты сможешь пройти к Атаманше.

Индиана Джонс и адская машина: на третьем уровне нашел 4 свечи. Что делать дальше?
Теперь тебе надо найти способ открытия ворот монастыря Шамбалы.

Полезные ссылки

Можно ли где-нибудь найти Matrix-скин для Winamp2.7?
Есть мнение, что если скина нет на www.winamp.com, то его вовсе не существует в природе.

Подскажите название и адрес в инете (скачать) проги для просмотра (в сети) в реальном времени клиента (сетевое название машины), использующего удаленно мои проги и файлы.
Много есть. KillWatcher (http://killprog.narod.ru/KWarc.exe — 400K), например.

Я скачал патч на StarCraft версии 1.10, установил, а теперь он диск требует и никакие Setup (1911) и Runme не помогают... Где я могу скачать отучалки от CD? О www.google.ru я знаю:)
А о www.gamecopyworld.com, вероятно, нет;), эта ссылка вам в помощь.

Где можно дастать прогу, которая скачивает полностью сайт?
Offline Explorer (http://www.meta-products.com/mp/mpProducts_Download.asp?rid=418&fname=oesetup.exe) или Teleport PRO (http://www.tenmax.com/pro12.exe).

Вопросы в рубрику "Вопрос–Ответ" присылайте по электронному адресу: pisma@nestor.minsk.by, или обычной почтой: 220113 Минск, а/я 563, "ВР"

Warcraft

Подскажите сайты на русском языке о WARCRAFT3 RoC.
progamer.ru (замечательный форум по WCIII + демки прогеймеров), blizzard.ru (новости, стратегии, статьи), wc3.ru (целиком и полностью посвящен WCIII, история игры, подробное описание рас и т.д.), war.craft.by/star.craft.by (белорусский портал, посвященный как WCIII, так и SC).

Я хочу создать две карты на Warcraft 3: The frozen trone, но у меня есть вопросы:
Как поставить, чтобы строились все корабли, и как поставить другие способности героям или юнитам?
Входи в World Edit, выбирай Модуль -> Редактор Объектов -> далее останови свой выбор на любом юните (или верфи) и извращайся с ним в меру своей испорченности:). Только не упади, увидев количество возможных настроек.

Как поставить, чтобы можно было перемещаться по зонам, как в 1 миссии за орков в Frozen trone?
В принципе, нет ничего невозможного, однако если начать объяснять — тогда и всей газеты может не хватить. Скажу лишь одно, приготовься к бессонным ночам — на отладку такого триггера и недели мало будет.

Как поставить, чтобы герой мог развиваться больше чем 10 уровень?
А вот это никак.
И маленький совет напоследок. Если уж решился делать такую масштабную RPG, тогда лучшим вариантом для тебя будет редактор в NWN. Уж там-то ты сможешь развернуться.

Приставки

Посоветуйте парочку лучших RPG для PSone.
Breath of Fire 3 и 4, серия Final Fantasy, Alundra 1-2, Star Ocean.

По какому адресу можно найти полную информацию по приставкам PS2 и Xbox. По вашему мнению, какая из них лучше? WiedzMin13.
Посмотри на www.playstation.com и www.xbox.com. Хотя на мой взгляд лучшая — PS2, на приставке много эксклюзивных проектов, Xbox же страдает от их недостатка и практически все хитовые игры, вышедшие на этой консоли, затем портируются на ПК. Яркий пример этому — вышедший весной Splinter Cell, да и Halo тоже скоро появится на PC.

Resident Evil 3: Nemesis

Как открыть фиолетовую дверь возле бара Jack?
Пройди всю игру и заполучи Special Key — теперь ты сможешь открыть эту дверь и переодеть персонажа.

Можно ли открыть дверь в здании полиции на втором этаже?
Это которая за Stars Room и забитая досками? Нет, нельзя.

Кабель и топливо для трамвая я нашла. Где взять остальное?
Еще нужен предохранитель — находится в станции подземки. Чтобы туда спуститься, используй аккумулятор на лифте, неподалеку от центра города. Батарею можно найти в памятнике мэра — для этого вначале возьми из памятника книгу, возвращайся к улице перед рестораном: используй книгу и забери компас слева. Вернись к памятнику, используй на него компас — и получишь батарею.
Когда спустишься на лифте и попадешь в подземку, пройди к станции — предохранитель там. Однако чтобы заполучить его, нужно решить головоломку с напряжением.

Hard / Soft

Какой ДиректХ лучше — 9b или 9a или 9?
9b, вестимо. Это самый свежий DirectX.

Что делать если internet часто дисконектит? mensk
Попробовать другого провайдера. Если не помогает, поменять модем. Если не помогает, поменять телефонную линию.

Какими програми в мувики вставляют текст, делают затемнение и т.д. Явно же не все PhotoShop-ом.
Разные используются... Не знаю, какие самые популярные, но можно попробовать Adobe Premiere, Adobe After Effects, Ulead Videostudio...

Как выбрать хороший, недорогой Mp3 плейер?
Думать головой, читать обзоры (http://chip.ua/testlab/mp3cd.html, http://www.ixbt.com/multimedia.shtml#digitplayer...) и интересоваться мнением общественности на форумах.

Подскажите программу, легко (по интерфейсу) режущую файлы.
Windows(Total) Commander. Меню Files -> Split File

Как мне записать музыку, идущую на вход звуковой карты. С помощью какой проги? Sleeper
Да практически любой. Подойдет даже Windows-ский примитив под названием "Звукозапись". Я для таких целей обычно использую GoldWave (http://www.goldwave.com) — для моих нужд его скромных возможностей вполне хватает.

Какие рекомендуемые системные требования у Colin McRae Rally 3? Какую оценку вы поставите графике CMR3?
Долго я в нее не играл, но видел — где-то 8/10. Думаю, Athlon XP 2000+/256MB/GeForce3 вполне хватит для нормальной игры.

Gothic

Как забирать вещи у побежденных людей?
Очень просто. Убираете оружие в ножны. Жмете кнопку use+forward. Откроется диалог с тем, что есть у противника. Далее, предметы, имеющиеся в инвентаре. Вещи из инвентаря перемещаются нажатиями:
1 единица: — use+right/left;
10 единиц: — use+strafe right/strafe left;
100 единиц: — use+<Shift>+left/right.

Как взять вещи в сундуках?
Обращение с сундуками такое же, как и с побежденными людьми.

Как покупать и продавать вещи?
Нужно найти торговца, войти с ним в диалог о торговле. Управление в экране торговли такое же, как и в двух предыдущих пунктах. <Enter> — конец диалога (выход в меню о принятии решения о заключении сделки).

У меня нет строки test mode 0, о которой вы писали...
Добавьте ее:).

Какие еще есть игры, похожие на Gothic?
Есть. Gothic 2. И насколько я понял из сюжета, стоит ожидать Gothic 3.
Была когда-то игрушка под названием Ultima IX. Замечательное творение в своем жанре. Там мир намного больше, чем в Готике, огромное количество квестов, а также очень интересный сюжет. Игра отличается великолепной графикой (даже несмотря на дату ее выпуска, она может дать фору многим современным играм). Но прежде чем играть в нее, стоит скачать и установить последние патчи из Интернета, иначе можно застрять почти у самого конца игры. Сюда же можно включить Morrowind (а также всех его предшественников — Daggerfall).

Как с помощью кода получить все способности?
Действительно, без читерства иногда проблематично пройти некоторые места в игре (глюки, понимаете ли-с). Нужно войти в экран параметров персонажа и там ввести следующие команды:
42 — Отключает все нижеследующее.
clock — Включает часы в правом верхнем углу.
godzilla — Все монстры становятся больше в размерах.
southpark — Персонаж начинает быстрее бегать.
taki — Восстановление хит-поинтов и маны.
garrett — +1000 руды.
sodom — +1000 руды.
guardian — God Mode.
eowyn — Все NPC начинают двигаться в замедленном темпе.
clerks — Ваш персонаж начинает двигаться в замедленном темпе.
melville — Начинает идти дождь.
garfield — Делает всех NPC толстыми.
maitai — Wireframe Mode.
ticktock — Опять дождь.
caipirinha — Отключение всех текстур.
thequeenmustdie — Убить Mud'a.
convenant — Просмотр стартового ролика.
knokator — Ролик с призывом Sleeper'a.
pixies — Ролик, в котором возвращают былую силу Уризелю (меч такой).

Помимо этого, в игре присутствует специальный режим — Marvin mode. В нем становятся доступны настоящие читерские коды, а также открывается доступ к консоли.
Для входа в этот режим необходимо в экране параметров персонажа ввести marvin. После этого в левом верхнем углу появится надпись "Marvin mode".
Первая возможность — при нажатии кнопок бега и смены оружия ваш персонаж начинает перемещаться с двойной скоростью.

Теперь быстрые клавиши:
F2 — Открывает консоль.
F3 — Переключение между оконным и полноэкранным режимом.
F4 — Переключение игры в режим "Image Mode".
F5 — Замораживание камеры.
F6 — Делает камеру мобильной.
F7 — Перемещение камеры в различные области.
F8 — Восстановление хит-поинтов и маны.
HOME — Возврат к вашему персонажу.
K — Телепортация персонажа вперед (вариант быстрого перемещения).
O — Вселиться в тело выбранного персонажа.
H — Уменьшает здоровье вашего персонажа.

Консоль.
Учтите, что консоль была создана для немецкой клавиатуры, на которой Y и Z заменены местами.
toggle frame — Включает отображение FPS.
cheat god — God Mode.
cheat full — Восстановление хит-поинтов и маны.
edit abilities — Разрешает редактировать персонажа.
hero export NAME — Сохраняет персонажа под указанным именем.
hero import NAME — Восстанавливает персонажа из файла с указанным именем.
set time — Изменяет текущее игровое время.
insert — Вставляет вещь (смотрите следующий список).

Edit Abilities.
По этой команде открывается подменю со списком команд. Но там есть не все.
level — уровень персонажа.
xp — текущий опыт.
xpnl — опыт, необходимый для следующего уровня.
lp — количество свободных очков опыта.
protection — настройки защиты.
damage — настройки наносимого повреждения.

GTA:VC

Купила выставочный зал (около аэропорта) и не знаю, где выполнять миссии, а где нужно ездить. Наперегонки все проехала.
Собирай машины. Список необходимых — на стене, возле одного из гаражей.

Как попасть внутрь стадиона?
Приедь туда с 23-00 до 00-00.

Как грабить магазины и какие можно грабить (я попробовал стрельнуть в магазине, где оружие продают, но меня там чуть не замочили). Как-то один раз мне удалось ограбить магазин инструментов, но больше ни один продавец не дал мне и цента. Как быть?
Просто входишь в магазин и направляешь на продавца оружие, секунды через две он вывалит бабки и включит сигнализацию... Список магазинов ищи здесь http://www.vc-source.com.

Где спрятанные статуэтки? Я нашел 40, а больше не могу.
Карта со статуэтками лежит там же, где и карта с магазинами.

Сколько максимум зданий можно купить?
15

Есть ли Додо, который взлетает не с воды, а с земли?
Нет.

Сколько надо развезти пицц и выполнить миссий на пожарной, скорой, коповской тачках, чтобы получить какой-нить бонус?
Достичь 12 уровня.

У всех ли вертолетов одинаковая максимальная высота подъема?
Да.

Подскажите инетовский адрес разработчика GTA: Vice City, т.е. "Рокстар".
http://www.rockstargames.com/vicecity/pc/index.htm.

Когда можно будет переезжать во 2-ой город?
Когда выполнишь все миссии в 1-ом.

Game Maker: делаем игры своими руками

Пролог.

— Как странно! — подумала Алиса. — Впрочем, сегодня все странно. Войду-ка я в эту дверцу. Так она и сделала.

Л.Кэролл "Алиса в стране Чудес"

Вот уж не ожидал, что игровое сообщество проявит такой интерес к небольшой строчке в Путеводителе On-line, в которой я скромно предлагал осветить внутренности процесса создания игр. Признаться честно, я, конечно, ожидал, что геймеры проявят заинтересованность, но чтоб так... И это радует. Значит, рубрика не будет бесполезной. Я сам пока еще не знаю, сколько будет статей на эту тему, ведь решать, какой рубрике жить в газете, прежде всего, вам. Понравится - что ж, я ваш покорный слуга, со всеми вытекающими. Не понравится - рубрика скромно канет в Лету. А в целом, могу сказать, что если кто действительно очень заинтересуется, то и программировать научу, чтобы объявлений типа "Есть масса идей по созданию игр, требуется программист, который все это сделает" в газете вообще не было. Короче говоря, если вам интересно, то следуйте примеру Алисы - войдите в дверцу и посмотрите, что там с той стороны? Для этого нам будет необходимо: во-первых, игровой движок Game Maker версии 5.0. Взять его можно со следующего адреса:

http://www.gamemaker.nl/download/gmaker.exe (3,9 Mb).

Во-вторых, желательно, чтобы вы скачали следующие архивы с ресурсами:

http://www.gamemaker.nl/resources/res01.zip (1,3 Mb)

http://www.gamemaker.nl/resources/res02.zip (1,9 Mb)

http://www.gamemaker.nl/resources/res03.zip (1,9 Mb)

http://www.gamemaker.nl/resources/res04.zip (1,5 Mb).

Скачивать ресурсы необязательно, просто примеры, которые я буду рассматривать в дальнейших статьях, будут основаны на содержащихся в приведенных архивах ресурсах. Кроме того, если вы захотите создать свою игру, то сможете использовать все те же готовые ресурсы.

В-третьих, перед началом чтения статьи обязательно ознакомьтесь с help'ом, ибо самые основные моменты в нем описаны довольно неплохо. Если вы не знаете английский язык достаточно хорошо, то не смущайтесь. Есть переведенный help, который можно скачать отсюда:

http://gmaker4.narod.ru/download/doc/gmaker43help_ru.zip (470Kb)

Пусть вас также не смущает то, что данный help написан для версии 4.3. Особо глобальных изменений не произошло — лишь мелкие доработки + несколько фич, которые будут рассмотрены позже. Самое главное, чтобы вы научились определять события и поняли структуру движка. Можете даже не создавать примеры, описанные там, — все это мы сделаем вместе, только процесс будет немного интереснее. Итак, если вы прочитали help (т.е. научились добавлять спрайты, звуки и создавать объекты и комнаты), скачали и установили движок и вообще морально настроены созидать, тогда мы можем начать.

Глава 1: создаем первую игру

— Мне кажется, я бы лучше поняла, — учтиво проговорила Алиса, — если б я могла это записать. А так я не очень разобралась.

— Это все чепуха по сравнению с тем, что я могла бы сказать, если бы захотела, — ответила польщенная Герцогиня.

Л.Кэролл "Алиса в стране Чудес"

Итак, первой игрой у нас будет простой двумерный шутер. Значит, по экрану должен двигаться объект, при попадании по которому увеличиваются очки, объект уничтожается и появляется в другом месте. Поехали... Запускаем Game Maker (далее GM). Добавляем два спрайта — один для стены нашей комнаты, второй — для объекта, который будем уничтожать. Можно взять фото любимого препода, хе-хе-хе. Называем спрайты s_wall и s_object соответственно. Что означает s в начале названия? То, что это спрайт. Аналогично мы будем использовать b для заднего фона, snd — для звука, o — для объектов, и r — для комнат. Конечно, GM поддерживает перегрузку названий ресурсов (например, когда спрайт, комната и объект называются одинаково), но нам такое обозначение весьма пригодится, когда мы с вами начнем делать более сложные игры и перейдем от определения событий для объектов к написанию кода для каждого отдельного события объекта. Далее создаем аналогичные объекты: o_wall и o_object и назначаем для них соответствующие спрайты. Для этого в свойствах объекта выберите определенный спрайт в выпадающем меню Sprite. Для объекта o_wall обязательно поставьте галочку Solid. Это сделает объект "твердым", т.е. через него не будут проходить другие объекты. Теперь создадим комнату r_room. Пока просто создайте комнату и на вкладке Settings измените имя комнаты с room0 на r_room. Теперь расставим в комнате объекты. Для этого перейдите на вкладку Objects и в выпадающем списке выберите требуемый объект, после чего кликните на любой из клеток комнаты. В этой точке создастся выбранный вами объект. Если вы хотите удалить лишние объекты — выберите в списке пункт <delete>. Объектом o_wall надо обрисовать периметр комнаты. Далее поместите два объекта o_object внутрь комнаты. Результат можно видеть на **рисунке 1**. Все, уже можно запускать игру (чтобы сделать это быстро, просто нажмите F5). Красиво, правда? Только пока, к сожалению, ничего не двигается. Закрываем игру и возвращаемся в GM.

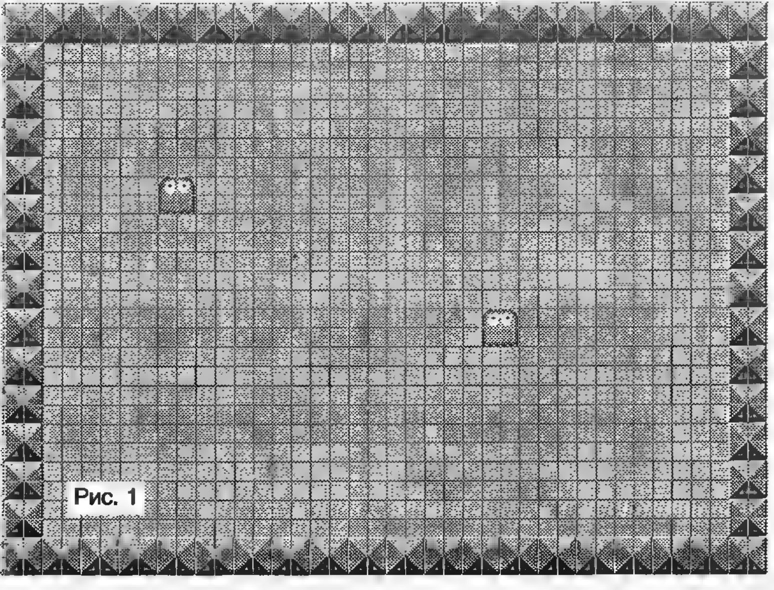


Рис. 1

Теперь мы с вами определим события и действия для объектов таким образом, чтобы они ожили, а мы получили свою первую игру. Объект o_wall трогать не будем вообще. Посудите сами, он должен исполнять только одну функцию — не давать объекту o_object улететь за пределы экрана. Открываем свойства объекта o_object. Задаем событие Создания (Add Event >> Create). Для него назначаем действие с вкладки move (она вертикальная, находится справа), которое называется Set direction and speed of motion. В свойствах действия выбираем self, затем в графе direction пишем *random(360)*, в графе speed пишем *5*. Закрываем свойства. Далее назначаем событие столкновения с объектом o_wall (Add Event >> Collision >> o_wall). Для него определяем действие Bounce against solid objects. Это означает, что при столкновении со стеной объект o_object будет отлетать от него под углом в 90 градусов. Далее определяем событие щелчка по объекту левой кнопкой мыши (Add Event >> Mouse >> Left Button). Для него назначаем следующие действия (в порядке очередности): Destroy the instance (вкладка main1 справа), Create instance of object (там же) и, наконец, Set the score to (score). Для Destroy the instance выбираем *self*, для Create instance of object выбираем *self*, в графе object — *o_object*, в графе x — *random(570)+32*, в графе y — *random(410)+32*. Эти параметры определят создание объекта в случайном месте комнаты. В Set the score to пишем *10* и ставим галочку *Relative*. Эта галочка обозначает, что при уничтожении o_object к счету будет добавляться 10 очков.

Ну вот! Первая игра готова. Запускайте и наслаждайтесь. Если вдруг у вас что-то не получилось — напишите мне и я пришлю вам исходник. Если вы чего-то недопоняли, не расстраивайтесь, поймете чуть позже. Просто сейчас я хочу дать возможность начать изучать движок всем — от мала до велика, даже тем, кто совсем не знает программирования. Со временем, конечно, мы перейдем от определения действий к написанию кода на GML, что значительно упростит изучение (и преподавание, хе-хе) GM в будущем.

Глава 2: лабиринт

— Только я кончил первый куплет, как кто-то сказал: "Конечно, лучше б он помолчал, но надо же как-то убить время!" Королева как закричит: "Убить Время! Он хочет убить Время! Рубите ему голову!"

Л.Кэролл "Алиса в стране Чудес"

Первая игра создана. Вау! Теперь сделаем кое-что поинтереснее, а именно игру типа Лабиринт. Идея: персонаж может перемещаться по четырем стандартным направлениям (вверх,вниз, влево, вправо), собирать бонусы (за которые будут даваться очки) и ключи (которые будут открывать двери). В игре присутствуют монстры. Выход в следующий уровень закрыть дверью, которая откроется, когда все ключи будут собраны. Что ж, поехали. Для изображения героя, монстров, стены и бонусов я взял спрайты из набора pacman (Game_Maker5/Sprites/pacman), все остальное — из various (Game_Maker5/Sprites/various).

Забиваем спрайты s_hero_left(pacman_left.gif), s_hero_right(pacman_right.gif), s_hero_up (pacman_up.gif), s_hero_down(pacman_down.gif), s_hero_stand(pacman_stand.gif), s_monster (monster5.gif), s_bonus(bonus.gif), s_wall(wall.gif), s_key(startup.ico), s_door(stop.ico) и s_finish(time.ico), а затем определяем соответствующие им объекты (в скобках указаны особенности объектов и названия соответствующих им спрайтов) o_hero(s_hero_stand), o_monster_ver(s_monster), o_monster_hor(s_monster), o_bonus(s_bonus), o_wall(s_wall, галочка Solid) o_key(s_key), o_door(s_door, галочка Solid), o_finish(s_finish). В результате должно получиться нечто похожее на **рисунок 2**.

Теперь делаем комнату r_room. В свойствах комнаты (Settings) в полях Snap_x и Snap_y пропишите значение 32. Это значит, что вся комната условно разбита на квадратики со стороной 32 пикселя. Теперь помещаем в нашу комнату объекты так, как показано на **рисунке 3**. После всего проделанного осталась самая малость — определить действия для каждого объекта. Для простоты я опишу действия для каждого объекта по следующему шаблону Тип_события->Событие<Действие(Параметры), Действие(Параметры), и т.д.>, и т.д.

<u>Объект o_hero:</u>

Keyboard -> no key <Set the value of the variable(variable sprite_index:, value: s_hero_stand), If instance is aligned with grid(32,32), Start moving in a direction (квадратик, скорость = 8)>,

Keyboard -> Left < Set the value of the variable(variable sprite_index:, value: s_hero_left), If instance is aligned with grid(32,32), Start moving in a direction (влево, скорость = 8)>,

Keyboard -> Up < Set the value of the variable(variable sprite_index:, value: s_hero_up), If instance is aligned with grid(32,32), Start moving in a direction (вверх, скорость = 8)>,

Keyboard -> Right < Set the value of the variable(variable sprite_index:, value: s_hero_right), If instance is aligned with grid(32,32), Start moving in a direction (вправо, скорость = 8)>,

Keyboard -> Down < Set the value of the variable(variable sprite_index:, value: s_hero_down), If instance is aligned with grid(32,32), Start moving in a direction (вниз, скорость = 8)>,

Collision -> o_monster_hor <Restart Game>,

Collision -> o_monster_ver <Restart Game>,

Collision -> o_wall <If instance is aligned with grid(32,32), Start moving in a direction (квадратик, скорость = 8)>,

Collision -> o_bonus <Destroy the instance (other), Set the score(10, галочка Relative)>,

Collision -> o_key <Destroy the instance(other)>,

Collision -> o_door <If instance is aligned with grid(32,32), Start moving in a direction (квадратик, скорость = 8)>,

Collision -> o_finish <Display a message(Вы прошли игру!), Restart room>,

Step -> Step <If the number of instances is value(Object: o_key, number: 0, Operation: Equal to), Destroy the instance(Object: o_door)>.

<u>Объект для o_monster_ver</u>

Create <Start moving in direction (вниз, скорость = 5)>,

Collision -> o_wall <Reverse vertical direction>.

<u>Объект для o_monster_hor</u>

Create <Start moving in direction (влево, скорость = 5)>,

Collision -> o_wall <Reverse vertical direction>.

Постараюсь объяснить, как же оно все работает. При нажатии клавиш влево, вправо, вверх, вниз игра заменят спрайт объекта o_hero на соответствующий спрайт pacman'а, т.е. когда тот движется влево, вправо и т.д. Если не нажата ни одна клавиша, то игра заменят спрайт "идущего" pacman'а на спрайт "отдыхающего" pacman'а и останавливает его движение в ячейке "сетки". Кроме того, игра следит за тем, чтобы объект был в одной из ячеек "сетки", которую мы с вами определяли, когда делали комнату. Это сделано, чтобы было удобнее управлять объектом o_hero. Если объект o_hero выравнен относительно "сетки", то он будет перемещаться в соответствующем направлении, пока не будет отпущена клавиша или объект не столкнется со стеной(o_wall) или дверью(o_door). Для этих событий происходят такие же действия, как и для события, когда не нажата ни одна клавиша. Далее, если герой сталкивается с одним из монстров, то он умирает. Если он сталкивается с объектом o_finish, то появляется сообщение, что игра пройдена. В принципе, если у вас несколько комнат-лабиринтов, то такой объект ставится в последнюю комнату, а в промежуточные, вместо действия Restart Game, вставляется Go to next room. Если герой находит бонус, то объект бонуса уничтожается (пропадает) и увеличиваются очки; если герой находит ключ, то соответствующий ключ уничтожается (ведь герой его забрал). В событии шага (Step) игра отслеживает количество ключей в комнате: если оно равно 0, то уничтожается (открывается) объект o_door, обеспечивая доступ к выходу из уровня. Для монстров события определены таким образом, чтобы при создании они двигались в соответствующем направлении, а при столкновении со стеной меняли направление на противоположное.

Я понимаю, что объясняю немного занудно и понять меня местами сложновато. Все это от того, что я привык писать код на GML, вместо определения действий, а поэтому со следующего номера мы начнем учиться программировать на GML. Поверьте, от этого будет проще и мне, и вам.

Воронецкий "AlienRaven" Михаил
pisma@nestor.minsk.by

Продолжение следует...

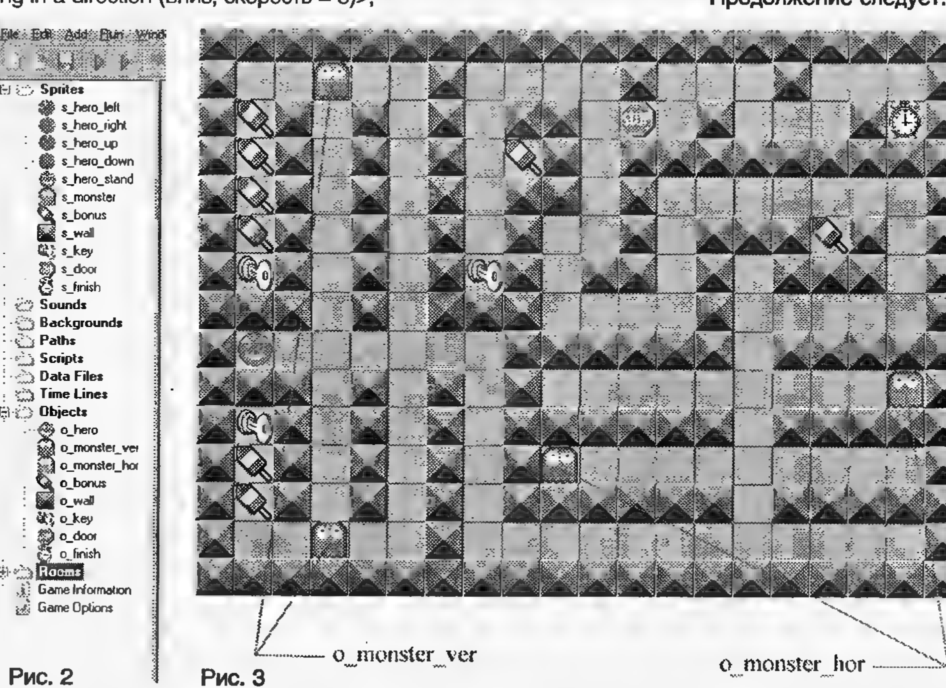


Рис. 2 Рис. 3

Едва в зале погас свет и на экране побежали титры фильма, один мужчина придвинулся к своему соседу и спросил:
— Простите, вы не видите, что там написано на экране?
— Титры.
— Ах, вот как... Будьте добры, прочтите мне фамилию режиссера, а то я плохо вижу...
— Но ведь переводчик же их читает в микрофон!
— Дело в том, что я плохо слышу. Кстати, фильм цветной или черно-белый?
— А вы дальтоник?
— Да, а что?
— Ничего. Просто не понимаю, зачем вы пришли в кино. Вы же никакого удовольствия не получаете от фильма...
— Какое, к черту, удовольствие! Мне надо рецензию на него писать...
(вместо эпиграфа)

Земное Ядро. Бросок в преисподнюю

Режиссер: Джон Амьел
В ролях: Аарон Экхарт, Хилари Суонк, Стенли Туччи
Копия — экранка
Продолжительность — 2 ч. 10 мин.
Перевод — полный дубляж.



Надо сказать, что я обратил на этот фильм внимание в первую очередь из-за известного романа (а потом и фильма) "Путешествие к центру Земли". Ну, люблю я фантастику, а космические баталии, по правде говоря, изрядно поднадоели. А тут два часа новейших спецэффектов с оригинальным захватывающим сюжетом (как обещалось на компакте).

Итак, был в Чикагском Университете один доктор наук. Звали его Джошуа Кейес. И был у него друг французский, Сержем Левеком названный. И вот приходят за ними обоими агенты ФБР и, "мягко угрожая", предлагают им поработать на страну родную в целом и на весь мир в частности. А вся проблема в том, что в Бостоне одновременно взяли, да и померли пару сотен жителей. И никто не может ответить на этот вопрос, кроме Кейеса и Левека. Ну, те, конечно же, сразу прикинули и заявили, что все умершие обладали кардиостимулятором и скончались из-за нарушения электромагнитного поля. Более того, выяснилось, что нечто подобное начало происходить по всему миру, причем все чаще. Ну, за пазухой у ученых сразу обнаруживается пара суперкомпьютеров, с помощью которых они выясняют, что все безобразие происходит потому, что, представьте себе, ядро планеты... ОСТАНОВИЛОСЬ! В общем, если прямо сейчас ничего не предпринять, хана всему человечеству наступит в самом ближайшем будущем. Тут наши умные дядьки вспоминают, что у них был еще один знакомый, который сварганил лазерный супер-пупер-резак, и именно он способен прорезать к центру Земли тоннель, чтобы непосредственно у ядра заложить пару атомных бомб и снова его закрутить...

В общем, сюжет действительно не из "штампованых". Скажу больше, доморощенные "фантасты" сначала понапридумывали кучу всяких несуразностей, и весь фильм был на грани срыва, когда компания Paramount привлекла к проекту Джона Роджерса — профессионального сценариста, да еще и физика по образованию. Вначале, правда, умные идеи Роджерса были встречены со скептицизмом, однако ему удалось нашлифовать новый вариант сценария достаточным количеством длинных умных слов, чтобы убедить продюсеров в правильности выбранного пути.

В целом идея картины очень напоминает "Апокалипсис" с Брюсом Уиллисом. Снова бригада бурильщиков, только на этот раз немного иного плана, образования и характера. Снова земляные работы, только более красочные, и снова жертвы ради всего человечества. Один — Серж — ради близких, второй — Эдвард — ради своего изобретения, третий — эгоист Земски — ради славы и так далее.

Земля "выздоравливает", НАСА так и не успевает запустить план "Б", мир вновь спасен, и снова никому нет дела до того, что катастрофа — порождение цивилизации.

Очень приятной неожиданностью лично для меня оказалось участие в фильме Ди Джей Куаллза (помните лопоухого хлюпика из "Поездочки"?). Тут он играет суперхакера, помогающего экспедиции не завалить все дело еще в самом начале. Стоит отметить, что Ди Джей общался с настоящими хакерами, побывавшими в тюрьме. Да и остальные актеры тоже не отдыхали. Аарон Экхарт и Делрой Линдо "стажировались" в Лаборатории Реактивных Двигателей Университета Пасадены, Брюс Гринвуд и Хиллари Суонк встречались с настоящими астронавтами Томом Джонсом и Сюзан Хелмс.

Для полной достоверности создатели фильма построили настоящий сборочный цех, оборудованный подъемными кранами. Подземный челнок был построен буквально на глазах у зрителей. Чтобы придать сценам большую достоверность, создателей спецэффектов консультировали ученые из компании JPL/Cal Tech, профессор Конрад Фостер и профессор Ричард Террил, по таким вопросам, как размеры подземных объектов и их температура, как температура возрастает по мере приближения к центру Земли и какие материалы способны выдержать такие чудовищные температуры.

В общем, любители "достоверностей" в фантастике могут быть спокойны и смело идти покупать себе CD с этим фильмом.



Солярис

Режиссер: Стивен Содерберг
В ролях: Джордж Клуни, Наташа МакЭлхоун, Джереми Давье
Копия — DVD
Продолжительность — 1 ч. 35 мин.
Перевод — закадровый одноголосовой (качество — 4)



Сколько будет существовать Америка с ее Голливудом, столько мы будем страдать от безбожного перевирания классических литературных сюжетов. В свое время сам Станислав Лем, посмотрев экранизацию своей книги, возмущался: "Тарковский снял совсем не "Солярис", а "Преступление и наказание". Мне бы хотелось увидеть планету Солярис, но режиссер лишил меня этой возможности, снял камерный фильм. Совсем уж ужасно, что Тарковский ввел в сюжет родителей Кельвина и даже какую-то его тетю. Но, прежде всего, мать, а "мать" — это "Россия", "Родина", "Земля". Это меня уже порядочно разозлило".

Интересно, что скажет Лем, увидев то, что наваял Стивен Содерберг под неусыпным оком (надо же!) самого Джеймса Кэмерона. И что же получилось?

Основные события начинаются, как и у Тарковского, так и у Содеберга, одинаково — с земных сцен (у Лема — с прибытия Криса на станцию). Стиль Джорджа Клуни явно "слизан" с Банициониса: у него точно такая же прическа, он точно так же обходит опустевшую станцию, снятый со спины, он застилает точно такую же постель. Только на все это у Клуни уходит в полтора раза меньше времени, чем у Банциониса, а зря — сюжет "Соляриса" сложная штука, спешка здесь неуместна. В итоге получилось, что зритель, не видевший Тарковского и не читавший Лема, до середины фильма вообще ничего не поймет. Что за Солярис? Откуда берутся "гости" (определение из Тарковского), зачем вокруг планеты поднимаются разноцветные протуберанцы?

Такое ощущение, что Содерберг сделал фильм для того, чтобы попытаться самолично пересказать зрителям то, что он сам видел в 1972-м году у Тарковского. Радует, пожалуй, лишь то, что Стивен не стал юродствовать и не сделал из классического социально-фантастического произведения (под это определение подходит больше фильм, чем книга) банальный боевик.

Итак, психолог Крис Кельвин (Джордж Клуни) по убедительной просьбе межгалактического начальства спешит на помощь обитателям космической станции "Солярис", вращающейся вокруг одноименной планеты в созвездии Водолея, чтобы поправить их пошатнувшуюся психику. Однако расклад сил меняется, и Крис сам становится жертвой куда более опытного психолога — Соляриса.

Планета представляет собой всепоглощающий разум. Исследователи, вторгшиеся в зону действия Соляриса, испытывают своего рода коллективную галлюцинацию, в ходе которой материализуются давно умершие люди, жившие лишь в памяти каждого из них. Крису предстоит решить, остаться ли навеки с призраком покойной жены или вернуться на Землю и влачить свое жалкое существование, тешась воспоминаниями. Он решает остаться и самозабвенно нырнет в океан собственных иллюзий...

Что-то знакомое нарисовалось? Поверьте, таковым это и останется.

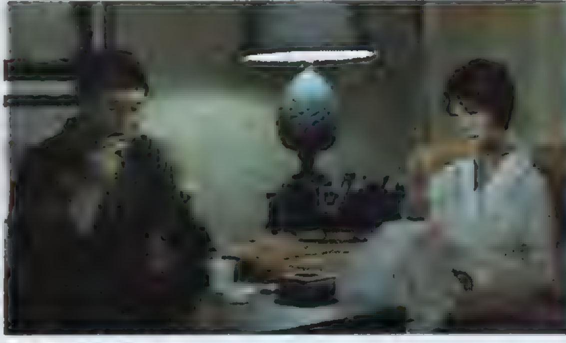
Больше всего не могу простить Содербергу изменение имен героев и их внешнего вида. Здесь Тарковский очень близко подошел к задумке Лема, а Стивен переврал практически все.

У Тарковского бортовой врач Сарториус — рационалист-ариец с ницшеанскими замашками, у Содерберга — Хелен Гордон, афроамериканка с разбитым сердцем, страдающая излишним весом. Бортинженер Снаут у Тарковского — пожилой всклокоченный сильно пьющий немец-интеллектуал, у Содерберга — какой-то Сноу, молодой неврастеник с ограниченным словарным запасом и гранжевой бородкой. Я уже не говорю, что красивое имя Хари, Содерберг переделал в полумужское-полуморское — Рея, которое мне больше напоминает имя охотника за привидениями из известного фильма. А пилота Бертона, который у Тарковского первым сообщает Кельвину о творящихся на станции странностях, у Содерберга нет вообще. Правда, упоминается Гибарян (как "Гибариан"), но вообще как-то "ни к селу, ни к городу". Упомянули и забыли. Да и "гости", приходящие к обитателям станции, совершенно другие (жена Кельвина — исключение).

А Океан, который, по сути, является одним из "главных героев" фильма? Тут его вообще как такового нет. Кельвин постоянно вспоминает сцены из своей жизни на Земле. Может, это намек на то, что именно Океан помогает ему в этом? Или сама планета играет эту роль? Планета, конечно, сделана здорово, цвета совершенно изумительные, да и операторская работа на высоте, но неужели лишь ради этого все затевалось?

Нет, я ни в коем случае не хочу сказать, что фильм плохой. Может, для кого-то он окажется настоящим откровением (хотелось посмотреть на этого человека), но ЭТО НЕ "Солярис". Все, что угодно, но НЕ "Солярис"!

Уверен, большинству из вас просмотр этого фильма не принесет ничего, кроме разочарования (почитателей творчества Станислава Лема это касается в первую очередь). И, как хорошо заметил один из журналистов телеканала "Культура", "чтобы убедиться, что это плохой фильм, достаточно его просто посмотреть".



Моя жена — гангстер

Режиссер: Чо Джин Кью
В ролях: Шин Юн Кьюнг, Ан Джей Мо, Ким Ин Квон, Парк Санг Мьен
Копия — плохой DVD (или хорошая "экранка")
Продолжительность — 1 ч. 47 мин.
Перевод — закадровый двухголосовой (качество — 4)

Да уж, подкинули корейцы Голливуду головной боли. Наверное, уже и вы заметили, что корейский кинематограф в последнее время начал делать уверенные и довольно широкие шаги в сторону большого кинобизнеса своими качественными кинолентами. Вот и в данном случае история суровой гангстерши и ее мягкотелого супруга в самой Корее собрала более 30 миллионов долларов. Думаю, этот факт скоро повлечет за собой ремейк в виде американской поделки, как это было с французскими "Беглецами" (с Ришаром и Депардье), "Веселая пасха" (с Жаном-Полем Бельмондо и Софи Марсо) и многими другими кинохитами.

Все действие фильма разворачивается вокруг корейской банды Джопог (нечто вроде японской "Якудзы"). И в этой банде Ен-Джин — живая легенда. Она заправляет мужским миром крутых бандитов и убийц, размахивая парой своих любимых клинков. Однажды Ен-Джин находит свою сестру, с которой она рассталась в детстве. Смертельно больная сестра, не ведая о жизни, которую ведет Ен-Джин, просит исполнить ее последнее желание. Она просит сестру... выйти замуж.

М-да... Вот тебе и просьба. Эта Ен-Джин — крутая девчонка, способная расправиться с не одним десятком мужиков, должна выйти замуж? Но просьба сестры — дело святое, да еще и обещание дано, придется слово держать.

Су-Иль, обычный конторский служащий, незаметный одиночка. Случайно столкнувшись с ним, подручные Ен-Джин понимают, что он станет идеальным мужем для их хозяйки. Похоже, он единственный мужчина, который готов стать покорным мужем такой грубой и властной девицы. Вскоре эта странная парочка играет свадьбу.

После свадьбы Су-Иль узнает, что впереди его ждет нескончаемая работа под дому и общение с неприступной невестой, которая отказывается исполнять свои интимные супружеские обязанности. Кстати, и у Ен-Джин жизнь теперь резко осложнилась. Ей приходится постоянно "разруливать" опасные споры противоборствующих кланов и горячих бандитов из ее родной шайки. Более того, теперь сестра Ен-Джин просит ее родить от Су-Иля ребенка...

Как вам "сюжетец"? По-моему очень даже ничего. Кстати, несмотря на классификацию данного фильма как "боевик", лично я бы назвал его скорее комедийной мелодрамой с элементами боевика. Нет, правда... Для боевика здесь слишком много комедийных элементов, для комедии слишком много насилия и смертей, для трагедии слишком много веселья, для абсурдной буффонады слишком много здравого смысла... В общем, "гибрид из всего", и это радует.

Кстати, чем еще "Моя жена — гангстер" отличается от боевика, так это тем, что все действие происходит без единого выстрела, а еще тем, что полиция в этом фильме отсутствует как класс. Немного напоминает нашу "Бригаду", но только немного, ибо основные события крутятся совсем не на бандитских "разборках"...

Ну, а самое приятное, что в конце имеется так любимый американцами и так нетрадиционный для азиатов "хэппи-энд", хотя для некоторых он, скорее всего, покажется намеком на вторую серию.

Итог: Очень неплохой фильм. Веселый, захватывающий, интересный. Рекомендую включить в личную коллекцию.

SilentMan

Фильмы предоставлены для обзора интернет-магазином www.video.shop.by



"Любите книгу, источник знаний!" (С) Максим Горький

Прошедшему 1.09 посвящается;). Пусть книги нужные (вроде учебников, справочников и прочего) в вашем "читательском рационе" гармонично дополняют книги интересные, то бишь, приятные художественные произведения для души.

Радует, что новая подрубрика "Цитатник" нашла отклик в ваших сердцах. Спасибо за все письма с цитатами! Отдельное спасибо за интересные рецензии и просто письма в поддержку рубрики — если бы вы знали, как их приятно читать;).

На сентябрьском "заседании" книжного клуба разговор пойдет о замечательном русском детском писателе, писателе-фантасте, Владиславе Петровиче Крапивине. Если вы еще не знакомы с его творчеством, то я очень рекомендую вам с ним познакомиться. Рассказ об авторе в разделе "Персона". Немного свежих новостей (порадуемся за Сергея Лукьяненко;), небольшая заметка об ISBN, рассказ об онлайн-библиотеках, рекомендации наших читателей и замечательные цитаты — все это в нашей рубрике сегодня.

А знаете ли вы, что...

...Сергей Лукьяненко на недавнем "Евроконе-2003" (1-3.08, Финляндия, http://www.finncon.org/) был признан лучшим писателем Европы.

...30 августа в Торонто на WSFC'2003 (WorldScienceFictionConvention — мировой конвент фантастики, уже 61-й по счету) были объявлены лауреаты самой почетной и престижной, пожалуй, фантастической премии Hugo. Лучшим романом стал "Hominids" Robert-a Sawyer-a, повестью — "Coraline" Nil-a Gayman-a, а лучшими рассказами названы "Slow Life" Michael-a Swanwick-a и "Falling Onto Mars" Geoffrey Landis-a. Кстати, насколько мне известно, эти произведения на русском языке пока не выходили и не собираются;(.

Персона:

Владислав Крапивин

(14.10.1938)



Об авторе: Владислав Петрович Крапивин родился в Тюмени, 14 октября 1938 года, в семье педагогов Петра Федоровича и Ольги Петровны Крапивиных. В 1956 году поступил на факультет журналистики Уральского государственного университета им. А. М. Горького. Во время обучения в университете был зачислен в штат газеты "Вечерний Свердловск". Несколько лет работал литературным сотрудником и заведующим отделом в журнале "Уральский Следопыт". Позднее, в 1965 году, ушел на творческую работу. В 1961 году Владиславом Крапивиным был создан детский отряд "Каравелла" (в 1965 году над отрядом взял шефство журнал "Пионер"). Профиль отряда — журналистика, морское дело, фехтование. Отряд существует до настоящего времени, ранее имел статус пионерской дружины, пресс-центра и парусной флотилии журнала "Пионер". Владислав Петрович руководил отрядом более тридцати лет, в настоящее время во главе "Каравеллы" молодые выпускники отряда.

Первая книга Владислава Крапивина "Рейс "Ориона"" вышла в 1962 году в Свердловске. Спустя два года автор был принят в члены Союза писателей СССР. В настоящее время у В. Крапивина около двухсот изданий на различных языках. Его книги были включены в "Золотую библиотеку избранных произведений для детей и юношества", "Библиотеку приключений и научной фантастики", "Библиотеку мировой литературы для детей", в японскую 26-томную серию "Избранные сочинения русских писателей для подростков". Книги Владислава Крапивина неоднократно переиздавались в Польше, Чехословакии, Болгарии, Германии, Японии, Венгрии, переводились на английский, испанский, персидский и другие языки. Часть произведений Владислава Крапивина были экранизированы и показывались по Центральному телевидению. Несколькими премиями был удостоен фильм "Колыбельная для брата" по сценарию Владислава Крапивина и Станислава Фурина. Владислав Петрович Крапивин — лауреат премии Ленинского комсомола, премии "Аэлита" журнала "Уральский следопыт" и Союза писателей РСФСР, премии имени А. Гайдара журнала "Пионер" и других литературных премий. За литературную и общественную деятельность награжден орденами Трудового Красного Знамени, Дружбы народов, медалью "За доблестный труд", знаком ЦК ВЛКСМ имени А. Гайдара. Почетный гражданин города Екатеринбурга, в котором живет и работает более сорока лет. (биография — Константин Гришин, http://rusf.ru/vk/krapivin_index2.htm)

Личное отношение: Я очень сожалею, что в детстве "прошел мимо" творчества В. П. Крапивина. Читал Булычева, Азимова, Рида, Лондона, Верна, Драгунского, Кассиля, Гаррисона, Хайнлайна... Да много кого читал, а Крапивина — нет;(. Ну не попадался он мне! Не было в доме его книжек. И родители почему-то не советовали (может, забыли или сами не читали?). Так что этот автор стал в некотором смысле для меня открытием. Это книги, на которых росли еще наши родители. Замечательная детская и не очень детская литература. Очень многие взрослые и серьезные дяденьки/тетеньки читают произведения Владислава Петровича и возвращаются в свою молодость, в детство. "Дверь в детство", честное слово! В своих книгах Крапивин затрагивает вечные вопросы любви и дружбы, отваги и трусости, верности и предательства. Я, разумеется, не прочел всего Крапивина, не прочитал даже десятой части его произведений (пока!), но даже из тех немногих прочитанных вещей я смог сделать однозначный вывод — это книги для всех и каждого. И тем, кому 15, и тем, кому 25, Крапивин все равно будет интересен. Возможно, правда, перечитав произведения в 25, вы поймете их совсем по-другому, нежели в 15...;) Замечательная фантастика. Пусть, по сути, "детская", но мы ведь все "родом из детства" — не так ли?

Читать: по очереди или без очереди — все подряд:). Начинать можно, скажем, с повести "Колыбельная для брата", "Мушкетер и фея", "Лерка", "Трое с площади Карронад", "Самолет по имени Сережа"... Потом, если войдете во вкус, сами разберетесь. Кстати, многие произведения есть на официальной страничке автора http://rusf.ru/vk/book/main.htm.

БиблиONLINEтеки

Куда пойти, куда податься в Сети жаждущему электронных версий текстов читателю? Конечно, в первую очередь на www.lib.ru. Об огромной online-библиотека Максима Мошкова не знают, пожалуй, лишь самые "зеленые" пользователи сети. Удобная классификация, поиск, текстовый интерфейс, высокая скорость работы и монструозный объем — более четырех гигабайт текстов!!! Правда, библиотека немножечко консервативна в том плане, что "ходовые" новинки появляются в ней не так быстро, как хотелось бы. Кстати, "самой-пресамой-пресамой" в следующем году исполняется аж десять лет! Огромный срок для русскоязычного Интернета.

Вполне оперативно пополняется новинками библиотека "Альдебаран", http://www.aldebaran.ru/news/news1.shtml. Правда, среди действительно достойных книжек часто попадается разный мусор, вроде некачественных детективчиков и любовных романов...

"Заброшенная", но достаточно неплохая по качеству книг библиотека "Общий текст", http://text.net.ru/.

Хороши (но не слишком велики по объему) "книжные полки" Вадима Ершова и Ко — http://vgershov.lib.ru/index.shtml.

Добротно сделана библиотека "Артефакт" (около пяти тысяч текстов) — http://artefact.cns.ru/index.html.

Замечательный сайт, посвященный старой фантастике (советского времени и не только), — http://www.oldsf.com. На нем представлены В. Савченко, В. Шефнер, И. Варшавский и другие известные писатели того времени. Для ценителей — лучше не найти.

Если во всех вышеперечисленных крупных библиотеках вы не обнаружили желаемого, то специально для вас предназначена поисковая система электронных текстов "Букинист" — http://bukinist.agava.ru/. Кроме того, хорошие списки онлайн-библиотек вы сможете найти по адресам http://www.russ.ru/krug/biblio/catalogue.html, http://www.allbest.ru/libraries/ и http://kiv.pp.ru/el-books.html. Быстрого поиска, приятного чтения и... хорошего зрения;).

ISBN

ISBN (InternationalStandardBookNumber, международный стандартный номер книги) присваивается каждой книге, легально издающейся в мире. В большинстве случаев для рядового читателя информация, зашифрованная в ISBN, особого интереса не представляет, но из банального любопытства я решил все-таки разобраться с этой системой, а о результатах доложить вам.

ISBN состоит из четырех индексов, разделенных тире: А-В-С-D.

Первый индекс (А) — код региона. Чем меньше в нем цифр, тем больше книг ежегодно издается в регионе. Например, код СНГ — 5, а код нашей республики — 985 (полный список кодов — http://www.bibliography.ru/method/ISBN/isbn-world.html).

Второй индекс (В) — код издательства. Каждому зарегистрированному издательству присваивается свой отдельный код. Опять-таки, чем меньше в нем цифр, тем больше количество издаваемых книг (список по России — http://www.bibliography.ru/method/ISBN/isbn-rus.html).

Следующий индекс (С) — порядковый идентификатор книги. Он назначается издательством и для каждой новой книги уникален (неудивительно, правда?;).

Последний индекс, контрольная цифра (D), рассчитывается по несложному алгоритму (http://www.lib.ru/COMPULIB/isbn.txt) для исключения неправильного написания остальной части ISBN.

Суммарное количество цифр индексов А,В,С и D равно десяти. Очень логично, посудите сами: чем больше цифр в идентификаторе издательства, тем меньше книг оно издает, и, соответственно, тем меньше полей ему требуется для уникальных идентификаторов. И наоборот.

Таков он, "страшный зверь" по кличке ISBN. Официальный сайт стандарта — www.isbn.org.

Рекомендует Читатель:

[РЧ: Geolog] Сергей Костин, на мой взгляд, является одним из ярких представителей российского фэнтези. Его трилогия Варркан читается на одном дыхании. "Варркан", "Глаз дракона" и "Повелители тьмы" уводят читателя в мир королевства Роксфорд, населенного очень приятными людьми и совсем неприятными нелюдями. Чтобы вернуться назад, на Землю, главному герою необходимо исполнить предначертание книги Судеб и Пророчеств, стать Варрканом, Драконом и Им. Книги написаны с юмором и дают читателю возможность хорошо отдохнуть. Книга "Подопечный" также относится к юмористической фэнтези, и встреча со Странником, его ангелом-хранителем, слегка чудаковатым Мустафой, дает читателю возможность провести за книгой несколько потрясающих вечеров.

[РЧ: kotranes] Я хочу посоветовать прочитать замечательный цикл книг о приключениях Скива. Скив — главный герой "Мифического цикла", созданного фантазией Роберта Асприна. На мой взгляд, это самый популярный сериал в жанре юмористической фантастики. Всего в цикле пока 11 книг, на подходе 12-ая. Терри Пратчетт и его "Плоский мир" заставят смеяться всех над всевозможными пороками нашего столетия. Там есть все: и ведьмы, и драконы, и зомби, и, конечно же, огромное количество юмора, хотя в некоторых местах придется задуматься о жизни, а иногда и постыдиться. В общем, книги стоят прочтения.

[РЧ: Юзич aka MIKsoft] В последнем номере "ВР" Вы пожаловались на дефицит читательских рецензий. Что ж, воспользуюсь случаем и представлю, IMHO, одного из лучших современных писателей — Юрия Никитина. Чем же он заслужил такую, хоть и субъективную оценку?

Ну, во-первых, у него есть замечательный роман о нас, любителях компьютерных игр — "Баймер". Личностям, у которых формируется либо уже сложился комплекс "компьютерные игры — детское баловство", настоятельно рекомендуется к прочтению.

Цитата:

"Почему мы, умнейшие люди, должны играть тайком? Почему в компьютерные игры разрешено только малолетним, да и то мамани следят строго, чтобы дитя побаловалось не больше получасика, а потом за "дело".

Я увидел, что на меня поглядывают все чаще, разговор же о компьютерных играх, кашлянул для солидности, заговорил как можно убедительнее:

— Во-первых, хорошо бы заменить само слово "игры" на что-то приличное. Ведь слово это поганенькое... А когда его используют, то обычно подленько что-то скрывают. Обычно, позорное. К примеру, почитайте наших военных, вот уж дубы, которые никогда не сядут за компьютерные игры... У наших меднолобых что ни кровавое сражение, когда гибнут десятки, сотни или даже тысячи человек, то это просто нечто выИГРАнное или проИГРАнное. Пусть даже произнесут слово "сражение", но когда перед этим словом звучит "проИГРАнное", то как бы сразу навязывается нам, чтобы не воспринимали это серьезно. Игра ведь! А если выигранное, то опять же, не спрашивайте о количестве погибших — игра! Это и в самом деле когда-то были игры... игры королей. Войны — игры королей.

...

Меня слушали уже почти внимательно. Ободренный, я торопливо продолжил:

— Хорошо бы принять ряд мер, чтобы повысить престиж игр. Самая первая — подобрать самостоятельное название для этой бурно развивающейся отрасли. Ведь кинематограф получил собственное название еще в период, когда на самом деле был всего лишь движущимися фотографиями, а здесь уже мощная индустрия, что теснит Голливуд, а все еще слышим это дурацкое — "компьютерные игры"!"

("Баймер", Ю. Никитин)



Также у Юрия Никитина очень много добротной фэнтези. Достаточно вспомнить только изумительную тетралогию "Трое из леса", трилогию "Святой грааль"... А вообще, к "Троим" написаны продолжения числом более десятка. Причем это не безвкусная "жвачка" типа "Конана-варвара". Отнюдь. Фэнтезийные романы Юрия Никитина пронизаны подлинно славянским колоритом; а мысли и высказывания, изложенные "так, между строк", заставляют задуматься. При всем при этом романы читаются на одном дыхании. К сожалению, я не мастак пересказывать и обсуждать сюжеты, поэтому вам придется поверить мне на слово. Благо проверить — несложно (см. конец письма).

Любителей исторических романов не оставят равнодушными "Князь Владимир", "Князь Рус", и другие. Где-то между историческим романом и фэнтези примостилась последняя вещь — трилогия "Троецарствие". Ежели вы терпеть не можете США и американский образ жизни, то "маслом по сердцу" вам придется тетралогия "Империя Зла" ("Ярость", "Империя зла", "На темной стороне", "Труба Иерихона"), а также книга из последних — "Имаго". По-своему неплоха книга "Великий Маг" — очень толково раскрыта роль литературы и писателей в современном обществе. И, наконец, если в детстве вы зачитывались "Приключениями Карика и Вали", то, безусловно, вы не сможете пройти мимо дилогии "Мегамир".

В общем, советую почитать Юрия Никитина! Поднимитесь над толпой, способной лишь жрать, пить и оттягиваться! Идею можно обезвредить лишь идеей и никак иначе! Адрес сайта Юрия Никитина — http://nikitin.wm.ru/. Там же можно скачать большинство его книг, кроме самых последних.

Читатель Nickky, (me@nickky.com)

Итоги QuakeCon 2003

14-17 августа прошел QuakeCon 2003. Как я уже рассказывал в прошлом номере, туда поехал россиянин m19.LeXeR, ну а uNkind, death не получили визу. Европу на турнире также представляли Gopher (swe), Fox (swe), inuyasha (swe), Aim (swe), Akiles (esp), Sombra (esp), dreg (bri) и Z4muZ(swe). Разыгрывались 3 номинации: Quake 3 1v1, Quake 3 CTF, RtCW 6v6. Все началось позже, чем ожидалось: причиной являлись не настроенные GTV сервера и в IRC не было ScoreBot'в.

Так как, думаю, многих волнует судьба нашего соседа россиянина, остановлюсь на его игре подробнее. Первые 2 игры LeXeR выиграл "налегке", но потом ему попался "враг №1" daler, играли на pro-t4, и LeXeR проигрывает 34:21. С самого начала матча LeXeR vs Daler, россиянин решил играть аркадно, но быстро отдал первый фраг на Machinegun'ах. В течение последующих секунд он берет любое оружие и пытается снять Daler'у армор. Слишком аркадная игра питерца. Фраги LeXeR'a только из Machinegun'a. При счете 0-6 LeXeR'у явно не везет. Будучи с 2 арморами, он не смог перестрелять Daler'a на Machinegun'ах и отдал фраг. Вторая мега за Daler'ом, который стреляет очень хорошо. На третьей минуте демка идет от Daler'a. К 4-ой минуте LeXeR перестал валять дурака с Machinegun'ом и начал попадать из рельсы, сокращая разрыв. 5-ая минута, LeXeR повел в счете. Все идет без ошибок. 7-ая минута, Daler взял рельсу, попадает практически все, а LeXeR — наоборот. Daler демонстрирует отличную стрельбу из всего точного оружия. В начале 11.30 произошел ключевой момент, когда LeXeR не смог нормально попасть из базуки в Daler'a, и тот захватил контроль на уровне, взяв оба армора. Дальше Daler взял мегу, а LeXeR'у уже ничего не оставалось, как только отдавать фраги в попытке спасти матч. Quakecon 2002 LeXeR vs. Cha0ticz не повторился.

Мог ли LeXeR обыграть Daler'a на pro-q3tourney4? С одной стороны, LeXeR имеет огромный опыт стратежной игры на этой карте, но с другой стороны его стратежность часто ломали отличные стрелки, как, например, ZeRo4 (на WCG'01 и ESWC'03). В этот раз Daler стрелял на порядок лучше питерца, а на открытой карте именно стрельба влияет на результат.

Далее LeXeR'у нужно было идти по лузерам, но не тут то было, fox (swe) "скинул" daler'a в лузера, где daler опять встречается с LeXeR'ом и опять его "убивает" (уже окончательно). LeXeR покидает турнир, описывать больше нечего (очень жаль).

За звание же чемпиона в финале встретились ZeRo4 и Z4muZ. ZeRo4 — очень хороший игрок, но все же Z4muz имеет на порядок больше опыта игры, однако в напряженной игре ZeRo4 в суперфинале "режет на мелкие куски" своего соперника.

В итоге места распределились следующим образом.

<u>Quake 3 1v1</u>

1: ZeRo4 — 20,000 $
2: Z4muZ — 12,500 $
3: czm — 7,500 $
4: fox — 5,000 $
суперфинал: ZeRo4 > Z4muZ — 15:6 @ pro-q3dm6

<u>Quake 3 CTF</u>

1: Cloud9 — 10,000 $
2: Clan519 — 7,000 $
3: Gunzoids — 5,000 $
4: Against All Authority — 3,000 $
суперфинал: Cloud-9 > Clan 519 — 2:1

<u>RtCW 6v6</u>

1: infensus — 20,000 $
2: gmpo — 12,000 $
3: Affliction — 8,000 $
4: Four Kings Intel — 6,000 $
суперфинал: iN > GamePoint @ mp_assault

Если вы хотите узнать немного больше, то посетите официальный сайт турнира http://www.quakecon.org/.

Демки можно скачать здесь: http://www.cyberfight.ru/site/demos/search/?game_id=-1&order_by=time_posted&order_type=desc&qry=QuakeCon%2003.

Маковский hackeR Виталий
hack1989@mail.ru

Чемпионат мира по Magic the Gathering

Чемпионат мира по самой популярной на нашей планете коллекционной карточной игре завершен. Действие, которое продлилось три дня и восемнадцать раундов в Берлине, окончилось триумфальной победой местного уроженца — Daniel Zink.

Достаточно сказать, что свои матчи в четвертьфинале и полуфинале он завершил со счетом 3:1 и 3:0 соответственно. Но вот пришло время финала... В финале Цинку предстояло встретиться с японцем Jin Okamoto, суммарный счет которого за два предшествующих раунда был точно таким же — 6:1. И полный разгром азиата (3:0) — это ли не свидетельство силы немца. Или же того, что дома и карты помогают. Третье место в личном зачете осталось за финном Tuomo Nieminen. Что же касается распределения командных мест, пальма первенства досталась США, за ними следуют Финляндия и (вот уж где пути неисповедимы) — Малайзия.

А теперь перейдем к нашим соседям. В личном зачете можно поздравить лишь поляка Мариуша Кухарского (38-ой). Лучший из россиян — Евгений Идзиковский — лишь 94-ый. В командном зачете Польша стала 15-ой. А Россия добилась, как вы уже догадались, лишь полного провала своих "героев".

А теперь вашему вниманию индивидуальный ТОП-8 (с указанием заработанных игроками сумм):

1.Daniel Zink (Germany) — $35,000
2.Jin Okamoto (Japan) — $23,000
3.Tuomo Nieminen (Finland) — $15,000
4.Dave Humpherys (USA) — $13,000
5.Jeroen Remie (Netherlands) — $9,500
6.Peer Kroger (Germany) — $8,500
7.Wolfgang Eder (Germany) — $7,500
8.Gabe Walls (USA) — $6,500

Смотрите сами — три немца в первой восьмерке (боялись, небось, проиграть дома). И еще один интересный момент. Из пяти европейцев в ТОП-8 нет ни одного, кто попал бы в эту же категорию на Чемпионате Европы. Единственный, кому это почти удалось (среди тех, кто попытался) — француз Gabriel Nassif, который стал девятым. Нам же остается только предложить вам взглянуть на счастливого чемпиона на фоне берлинского ночного пейзажа. А ведь на его месте мог бы быть и любой из нас...

Cooller выиграл турнир по Kreed

21 августа в Москве в развлекательном комплексе "Чемпион" состоялась презентация российского 3d-шутера Kreed (эта игра заслуживает уважения среди прогеймеров, она является самой кровавой и самой "мясной" =)). В начале мероприятия была пресс-конференция с множеством вопросов разработчикам, а позднее состоялся турнир по полной версии Kreed для приглашенных киберспортсменов. Соревнования проходили по олимпийской системе. Все участники были в равных условиях, познакомившись с игрой практически в первый раз. Результаты таковы:

1 место — Cooller (миниатюрный системный блок by MSI в подарок)
2 место — ForZe.Mikes (акустическая система Defender 5.1)
3 место — ASUSlc58*jibo (клавиатура и мышка от Defender)
4 место — ASUSlc58*Polosatiy

ИНТЕРВЬЮ

*** Уже на протяжении 5 лет, а то и больше, Sashok поражает всех своей устойчивостью в рейтинге прогеймеров Минска. Поначалу он играл в старкрафт, а затем в варкрафт. И вот мы решили побеседовать с ним о его геймерской жизни.**

Hacker: Привет Sashok, спасибо что согласился дать интервью. Но может, вначале ты расскажешь немного о себе и о той личности, что скрывается за этим ником, Sashok.
Sashok: Зовут — Тиханович Александр Сергеевич, 20 лет. Студент 4 курса Академии Управления, специальность МЭО. А почему SaShok? Просто не очень люблю ники, ведь у людей есть имена.

Hacker: Как давно ты играешь в варкрафт? Сколько времени ты отдаешь на тренинг?
Sashok: Собственно говоря, я стал играть в war3 не сразу, а когда услышал, что будет крупный чемпионат на выставке PTS'2002, и решил немножко поиграть, сходил на 2-3 отборочных чемпионата, сыграл не очень удачно, но этого хватило, чтобы войти в топ14 игроков Беларуси, перед чемпионатом поиграл недельку, и в итоге занял 2 место, проиграв россиянину. На самом деле мне тяжело сказать, сколько времени я отдаю на тренинг — все зависит от настроения, как я хочу играть, бывает, что и по 6-8 часов, а иногда и вообще не подхожу к компу, ну а в среднем стараюсь сыграть 5-8 игр в день.

Hacker: А что насчёт TFT?
Sashok: Я буду однозначно играть в TFT, т.к смысла играть в RoC я не вижу, ведь отборочных на WCG у нас в стране не будет.

Hacker: Что ты думаешь о TFT в целом?
Sashok: Тяжело сказать, игра достаточно новая и говорить что-то определенное пока еще рано, пока лишь складываются стратегии, оттачивается баланс и есть еще, над чем работать, но по сравнению в RoC'ом TFT большой шаг вперед.

Hacker: Твоя любимая раса? И почему?
Sashok: Если честно, то мне нравятся все (!!!) расы, но нет времени тренировать каждый MatchUp. Посмотрел самые преспективные, и пока пока мне нравится альянс, хотя иногда люблю играть нежитью.

Hacker: Открой секрет, а что нужно мне, да и всем остальным сделать, чтобы стать отцом?
Sashok: Как это ни парадоксально звучит, впервую очередь нужны мозги, стратегии, а быстрый клик вы сможете натренировать со временем. Необходимо, чтобы человек понимал, что он делает в каждую конкретную секунду и зачем он это делает, ну и немного уверенности в себе.

Hacker: А кто твой самый страшный враг (в варкрафте естественно =))?
Sashok: Мне по большому счету без разницы, с кем играть, руки не трясутся уже давно, иногда из-за недостатка баланса тяжело играть с определенной расой на определенной карте.

Hacker: Как долго ты ещё будешь играть в wc3? Не ждёшь, например, Doom3?
Sashok: Нет, просто нет времени на все остальное. Пока я играю только в TFT и иногда смотрю реплеи из BW.

Hacker: Расскажи немного о своем домашнем компе?
Sashok: У меня дома стоит Athlon 1700, 256 ddr, SeagateBaracuda 40 gb, GeForce4 Mx-440 64mb.

Hacker: Играешь ли ты в Battle.net'e и какой левел ты имеешь?
Sashok: Когда играл в RoC, имел 28 левел и входил в топ100 лучших европейских игроков, а сейчас TFT и имею 18 левел (топ350).

Hacker: А что ты делаешь в свободное время от тренировок?
Sashok: Во-первых, работа и учеба, ну а остальное как у всех : друзья, девушки, дискотеки и т.д ;)

Hacker: Спасибо тебе, Александр, за интервью, мне было очень интересно поговорить с тобой!
Sashok: Не за что, удачи...

Маковский hackeR Виталий
hack1989@mail.ru

ASUS Summer Cup 2003

30-31 августа в Москве прошел крупный чемпионат ASUS Summer Cup 2003. География турнира была очень представительная. В номинации Warcraft III 1x1: Reign of Chaos принимали участие даже болгарские игроки SK.Insomnia и DiDi8. А для участия в номинации Quake 3 1x1 прибыли игроки из Читы, Саратова, Краснодара, Новороссийска, Питера и других городов России, на чемпионате были и "наши" игроки — известные как taran2L и satur9. В номинации Quake 3 1x1 ожидалось около 256 (!!!) человек, ну а по Warcraft III 1x1: Reign of Chaos — всего лишь 54.

30 августа, были проведены две номинации, а финалы прошли 31 августа. И еще перед финальными играми по Quake 3 1x1 и матчем за звание абсолютного чемпиона между Cooller'ом и uNkind'ом, состоялись показательные шоу-матчи по Warcraft III: The Frozen Throne между SK.Soul'ом, M19*Big Man'ом и зарубежными игроками. Игры проходили "под завязку" от начала и до конца, как сказали админы, мозги начали "кипеть" уже в 16:00 (MSK). Во время соревнований не было никаких инцидентов, кроме одного — у q3 игрока ASUS*Jibo*c58 украли мобильный телефон. Ну, а результаты ASUS Summer Cup 2003 этого турнира следующие:

Матч за звание абсолютного чемпиона по Quake3 1x1 между чемпионом WCG 2002 и чемпионом ESWC 2003.

Cooller — uNkind — 2:1 (uNkind получает $ 100, а Cooller — $ 300)

Игра 1 (pro-q3dm6) — 25:6 — Cooller выиграл
Игра 2 (ztn3tourney1) — 5:6 — uNkind выиграл
Игра 3 (pro-q3tourney4) — 19:6 — Cooller выиграл

<u>Quake 3 1x1 Open:</u>

1 место — R^Evil — ASUS v9950 Ultra и $ 200
2 место — Samsung-Fortune.MTS — $ 250
3 место — c58-Morfez — $ 150
4 место — b100.Death — $ 100
5-6 места — MT-Easyfrag / rC'Leon — по $ 50

суперфинал:

Игра 1 (pro-q3dm6) — 38:13 Evil выиграл — R^Evil
Игра 2 (ztn3tourney1) — 24:20 Evil выиграл — R^Evil (очень интересная игра. Проигрывая 9:20, Fortune смог сделать сильный comeback — 20:20. Но потом стрельба evil'a все порешала.)

<u>WarCraft III 1x1 Open:</u>

1 место — (orky)Asmodey — ASUS v9950 Ultra и $ 200
2 место — c14'Maloy — $ 250
3 место — FM.Ranger — $ 150
4 место — M19*BigMan — $ 100
5-6 места — SK.Insomnia / FM.Assassin — по $ 50
супер-финал:
(orky)Asmodey — c14.Maloy I @ PI, DW, LT, TP

Маковский hackeR Виталий
(hack1989@mail.ru)

Лига Warcraft

17 августа в недавно открывшемся клубе Orion состоялся чемпионат по W3TFT, в процессе которого 32-ум (!!!) сильнейшим игрокам было предложено вступить в лигу Warcraft. После чего они должны были получить карточку лиги и стать полноправными членами Белорусской лиги Варкрафта.

По заявлению организаторов, *"Лига будет проходить по правилам аналогичным футбольным лигам, т.е. каждый член лиги должен сыграть со всеми остальными членами лиги согласно календарю игр. За каждый Wins дается 3 очка, за Lose — 1 очко, за неявку на игру 0 очков (его соперник получает 3 очка). Игры будут проходить по воскресениям (первые четыре воскресенья по 6 игр для каждого члена лиги (07.09.2003, 14.09.2003, 21.09.2003, 28.09.2003), пятое воскресенье — 7 игр + награждение победителей лиги (05.10.2003)). 12.10.2003 — чемпионат, на котором победители лиги участвуют бесплатно, остальным членам лиги скидка 25%. На этом чемпионате будут определены новые участники следующей лиги (29 человек + победители предыдущей лиги). Всем членам лиги выделятся 1 ночь в неделю, на которую для них будет 50% скидка".*

На соревнования приехало 83 человека, как профессиональных игроков, так и любителей, со всех концов нашей страны. Честно говоря, такого количества желающих не ожидал никто, однако чемпионат прошел на удивление быстро и динамично.

Планировка клуба как нельзя более подходит для таких масштабных соревнований. Оппоненты расходились по разным залам, чтобы исключить саму вероятность подсматривания. Любопытные могли любоваться ходом соревнований из плотно закрытой комнаты, специально для этого предназначенной (комнаты для обзерверов), не мешая при этом комментариями играющим.

Остальные покорно ждали своей очереди на улице, обмениваясь впечатлениями от только что сыгранных игр. Сутолоки и беспорядков не было. Пришел, отыграл — свободен, жди, пока позовут.

Начало, как и обещалось, состоялось в 10.00. Честно говоря, я не ожидал увидеть на чемпионате ничего экстраординарного, однако игры некоторых "самородков" произвели на меня неописуемое впечатление. Так, больше всего запомнился геймер из славного города Бреста.

Вся обзерверская комната пришла в шок, увидев его игру, и окрестила на скорую руку "корейцем"! Чего стоила сцена, когда он орочьими катапультами окружил вражьего героя! Весело, интересно... а главное — парень использовал совершенно прямолинейную и легко контрящуюся тактику, и если бы не его "корейское микро" (чисто из любопытства я проторчал несколько игр за его спиной — по количеству кликов в минуту showtime.werra отдыхает:)), до war.Ghost'a он бы точно не дожил.

Далее — самое интересное. Sashok в нескольких шагах от финала winers проигрывает en.Flash'y (альянс) и сваливается в лузера, где сталкивается с своим "вечным" соперником war.Ghost (орда). Поскольку тактика игры у последнего абсолютно не зависит ни от расы противника, ни от карты, Sashok, играющий преимущественно альянсом, разработал против него свою "специальную" стратегию за нежить. Однако это ему не помогло, и war.Ghost, не дав ему ни единого шанса, вырвался в лузерский финал, где его уже давно поджидал Neyrox (орда). К сожалению, последний так и не смог сломать "железную" стратегию war.Ghost'a, ориентированную на быстрый tech.

Финал был красивым. en.Flash в первой игре проиграл war.Ghost'y. Причем было понятно, что если и вторая игра пойдет по предыдущей схеме, то победителем чемпионата окажется не кто иной, как консервативный орк. Однако который раз за матч сработало потрясающее везение en.Flash'a. Во время крипинга он нашел книгу мертвых и с небольшой пачкой пехотинцев пришел на мэйн противника, который в это время по привычке охотился за его крестьянами. war.Ghost'y пришлось телепортироваться домой, и тут фортуна показала ему зубы — попал прямо в кольцо пехоты и был немедленно порублен на куски. Архимаг, элементали, пехотинцы и скелеты не оставили от базы ничего.

Итак, тройка победителей и денежные призы:

1. en.Flash — 150.000
2. war.Ghost — 100.000
3. Neyrox — 50.000

В целом впечатления от турнира самые положительные. От одной игры к другой "накал страстей" все разгорался, интрига росла и в конце победившего en.Flash'a разве что только на руках не носили.

Осталось только поблагодарить организаторов за саму идею создания Белорусской лиги Warcraft и пожелать им успехов. Надеюсь, что когда-нибудь и белорусские крафтеры засветятся на мировых чемпионатах среди победителей. По крайней мере, все предпосылки у них есть.

P.S. Demopack финальных игр лиги доступен для скачивания с сайта http://www.star.craft.by или http://war.craft.by.

Lockust
lockust@tut.by

АНЕКДОТЫ

— Мама! Ну сколько раз тебе говорить, я не нахер, я — ХАКЕР!

***

Воспоминания выпускника:

Я помню как мама меня вела в 1й класс. И как отец уносил после выпускного.

***

Девушка в постели с программистом:

— Перезагрузиться не пробовал?

***

Новые тарифы от сотового оператора:

— **"Молчун"**. Действует только услуга отправки и приема sms-сообщений. Входящих/исходящих звонков не предусмотрено.

— Серия тарифов **"Специальные возможности"**:

1. Тариф для немых абонентов: Только входящие звонки.
2. Тариф для глухих абонентов: Только исходящие звонки.
3. Тариф для глухо-немых абонентов: см. тариф "Молчун".

— **"Понт"**. Входящих/исходящих звонков не предусмотрено. Минимальная абонентская плата (1$). Телефон сам периодически звонит и напоминает об остатке баланса (создается видимость авктивной деятельности). Такие звонки бесплатны. При увеличении абон.платы в два раза частота таких звонков удваивается!

— **"Слепыш"**. Для абонентов, имеющих проблемы со зрением, предусматривается транслитерация входящих звонков в азбуку Морзе посредством вибровызова. Руководство по кодам Морзе прилагается в пакете подключения.

— **"А мне все равно!"** Стоимость всех входящих/исходящих звонков, а также звонков в роуминге, а также исходящих междугородних звонков теперь едина: 4$/мин. Хватит считать деньги! Теперь все равно!!

— **"Пенсионер"**. С нами и до конца жизни!

***

Хотите превратить свой Pentium IV в Pentium II?

Поставьте себе на машину антивирус Касперского!

***

— Доктор, у меня по экрану монитора все время ездят паровозики!

— Ну, батенька — может быть, это заставка такая...

— Не знаю, доктор, — они мне весь потолок закоптили!

***

Табачная лавка. Заходит летчик:

— Дайте мне наши.

Продавец дает ему пачку "Аэрофлот"а. Заходит моряк:

— Мне пачку наших.

Продавец протягивает "Беломор-Канал". Заходит программер:

— Мне наших дайте.

Продавец, истерично исследуя прилавок:

— А это какие?!!

Программер:

— Дура, а ты че — думала, что Ява это остров?!

***

Компания Микрософт решила отозвать из эксплуатации 1.000.000.000 клавиатур.

Причина — быстрый износ клавиш Ctr, Alt, Del.

***

Юзер вводит в компьютер вопрос:

— Сегодня у меня день рождения. Какой подарок мне сделать самому себе?

На это комп выдает ответ:

— Сделай апгрейд.

***

Лечу от вируса по фотографии вашего компьютера.

***

Официальный сайт нашей стоматологической поликлиники: www.zybov.net

***

Заходит новый русский к провайдеру и говорит:

— Мне мой компьютерщик сказал, у вас узнать — ... (начинает искать по карманам... ничего не находит)... — ну, там было что-то про задницу три раза и адрес!

Набирает на мобильнике свой офис. Все, затаив дыхание, ждут факса с запросом. Через пару минут вылазит бумага, а там: "Пришлите, пожалуйста, адрес вашего POP3 сервера."

***

"Жизнь на кончиках пальцев..."

Повествование авиадиспетчера о неудобной клавиатуре и мышке.

***

Новость: Вчера чукотские хакеры взломали крупнейшие в регионе деревянные счеты, в результате чего пострадали ведущие предприятия, работающие в сфере информационного бизнеса. По данному факту возбуждено уголовное дело.

ЧАСТНЫЕ ОБЪЯВЛЕНИЯ ЧАСТНЫЕ ОБЪЯВЛЕНИЯ ЧАСТНЫЕ ОБЪЯВЛЕНИЯ ЧАСТНЫЕ ОБЪЯВЛЕНИЯ ЧАСТНЫЕ ОБЪЯВЛЕНИЯ ЧАСТНЫЕ ОБЪЯВЛЕНИЯ

продаю

- Приставку Sony PSOne (8 модель), с аксесуарами (Руль+педали) — 120у.е. — 2093303, Вова.
- CD Formula-1(Challenge). — 2995331, Егор.
- Приставку Sega DreamCast, новая (полная фирменная комплектация + 4CD) — 8(01514) 26130, Саша.
- Руль Wing Formula Feed Back, обратная связь, гоночный стиль, управление педалями газа и тормоза, 2 переключателя, 4 программируемые клавиши. — 5099840 (Ждановичи).
- CD для PSOne. — 2773196
- Руль с педалями F1 Speeder Racing Wheel. — 70.000. Идеальное сосотояние. — 2624206.
- CD для PC. Колоссальный выбор, низкие цены, не б\у. — 8(02333) 70373, Витя.
- CD для PC. Большой выбор игр, много новинок. — 2492059, 8(029) 7520679, Алексей.
- GameBoy Color — 50у.е. + 3 картриджа — 5у.е.\шт., все в отличном состоянии. — 2869566, Алексей.
- CD (6шт.) — полная коллекци Heroes Of Might and Magic — 2606396.
- Приставку SonyPS 5502, мышь, взломщик кодов, 2 джойстика, 4 карты памяти, более 10 игр. Цена договорная, в отличном состянии. — 2526350.
- CD для PSOne. Самые лучшие ходилки, РПГ, гонки, стратегии. 1500/2000 руб./шт. — 8(02154)22340, Денис.
- CD: Unreal 2, Postal2, The Thing, Unreal Tournament2k3, Iron Storm, NOLF2, MOHAA:Spearhead, NFS5, 007 Nightfire, FIFA2003, Iron Cross. — 2459182.
- Игры настольные: Эти забавные животные, Волшебный замок, Веер Фортуны. Все в отличном состоянии. Цена договорная. — 2640987, Егор.

куплю

- Устройство беспроводного питания. — 8(029) 6478948.

разное

- Ищу клубы настольных игр и людей, с которыми можно было бы создать настольные игры. Пишу сценарии на исторические темы, могу предложить свою помощь для разработчиков компьютерных игр. — 220022, Минская обл., Крупский район, д. Хотюхово, ул. Центральная, д. 34, Рогов Михаил Михайлович.
- Нужны 3 нормальных игрока в CS, проживающие на улицах: Рафиева, Слободская, Есенина. — 2797612, 2747677, Леша. Нужен нормальный игрок в команду по CS, проживающий в Малиновке. — 2797612, Леша.
- Для создания команды по CS требуются целеустремленные люди от 16 до 19лет с опытом игры и участиях в чемпионтатах. — 2471524, Влад.

приветы

- Всем геймерам клуба "Полигон", особенно Sol'y, Mandrik'y, @rmok'y, -=Soldier=-'y, Pup'y, Joker'y, Selter'y, ЛЕНЕ, Smol'y, Gatti и всем остальным от Diki_Kaban'a.
- Всем фанатам Counter-Strike из г.Новополоцка. А особенно геймерам СШ№8: Storm'y, Maxwell'y и СШ№10: Zek'y, Hippy от Vinny.
- Luzifer'y, Sfinks'y, Apte!, а также поздраляю команду Lmo2 от Neo.
- oFF клану и всем ґеймерам школы № 32 г. Минска от SkyRider'a.
- Всем геймерам Гродно ,и в особенности:V_Anelian,Spaun,Mad_Mouse,Mikola,Fisher,Wolk,Grizzly.А также всем ,кто меня знает.MooN

переписка

- Геймер 14лет хочет переписываться с любителями стратегий, особенно Age of Mithology, Rise of Nations, WarCraft3 и т.д. — 220022, г. Минск, ул. Горецкого 69-263. ArsenicuM.
- Фанаты Контры, Диабло, ГТА, кому не лень, присылайте мне коды и вырезки! — г.Минск, ул.Мирошниченко 11, кв.248
- Фанаты GTA:VC, если у вас есть вопросы по игре — пишите нам! — 220017, ул.Матусевича, д.65, кв.198

виртуальные радости A·Z

Купон бесплатного частного объявления следует заполнять отчетливо, печатными буквами, без исправлений и отправить по адресу: Республика Беларусь, Минск, 220113 а/я 563, "ВР"

Я, ________________________________

проживающий по адресу ________________________________

тел. (______) ______________ прошу разместить в газете "Виртуальные радости" в разделе "частные объявления"

под рубрикой ☐ "Продаю", ☐ "Куплю", ☐ "Меняю", ☐ "Переписка", ☐ "Разное" следующее объявление:

Я согласен с тем, что редакция имеет право отбора объявлений для публикаций и не печатает те из них, которые не соответствуют тематике газеты или носят откровенно коммеческий характер (о регулярной или оптовой купле-продаже, различных услугах, оказываемых за безналичный расчет или по предоплате и т.п.), написаны неразборчиво или с исправлениями, поэтому в случае отказа претензий не имею

Дата заполнения .... Подпись .... Я получаю газету "Виртуальные радости" ☐ по подписке, ☐ беру у знакомых, на работе или в библиотеке, ☐ покупаю в киоске, если "да", то как Вы находите газету: ☐ легко в любой день недели, ☐ только в первый день продажи. ☐ нахожу газету в продаже с трудом

Член семьи

Человек бежал как-то криво, припадая на правую ногу. Бежал, не оглядываясь, пригнувшись и втянув голову в плечи. Его преследовали. Двое гангстеров в щегольских белых шляпах резво мчались за ним. У беглеца не было никаких шансов: преследователи нагоняли его с ужасающей быстротой. Когда человек пробегал под красно-синей неоновой вывеской борделя, он споткнулся и упал. Я смог разглядеть его: не молодой, далеко за пятьдесят, запавшие глаза наркомана и грязные лохмотья бродяги. Таких здесь полно. Он с трудом, цепляясь за стену, поднялся, но бежать было уже бессмысленно: гангстеры были совсем рядом. Тогда человек шагнул к ним навстречу и резко ударил того, кто подбежал первым, в лицо. Не ожидавший сопротивления преследователь, раскинув руки, отлетел к стене. Зато второй был тут как тут: он схватил старика за плечо и, дернув на себя, всадил ему нож в живот. И, судя по судорожным конвульсиям бродяги, несколько раз провернул его. Потом отшвырнул от себя тело и повернулся к напарнику. Тот уже поднимался, пошатываясь и вытирая текущую из носа кровь. Вдвоем они подошли к трупу, тщательно обыскали его и, забрав содержимое карманов, пошли своей дорогой.

Я наблюдал за этим, стоя у окна своей комнатушки на втором этаже в доме напротив борделя. Когда гангстеры скрылись в темноте улицы, я выплюнул окурок сигареты с легким наркотиком в открытую форточку и вернулся в комнату. Взяв себе из ящика у кровати новую бутылку виски, плюхнулся в продавленное, с прожженной в нескольких местах грязной обивкой кресло и откупорил бутылку.

В этот, как, впрочем, во многие другие вечера в Нью-Рено, я медленно и целенаправленно напивался. Длилось это уже около полугода. Когда я пришел сюда после долгого и очень опасного пути через пустыню, я еще на что-то надеялся. Чего скрывать, я искренне верил, что смогу найти Волт-13. И бродил по свету, выспрашивая о нем у кого ни попадя. Если не помогали расспросы, я подкупал, угрожал, шантажировал и убивал. Все напрасно. Никто так и не сказал мне ничего дельного, кроме слухов и легенд. Но даже эти слухи не давали ни малейшей зацепки. Понемногу ко мне стало приходить понимание ситуации, и в итоге разум признал то, что сердце признавать упорно не хотело: волт за номером тринадцать отыскать невозможно. Давным-давно забыто его расположение и пути к нему. Увы, но бессмысленность моих поисков стала очевидной. Кроме того, я просто устал. Устал стрелять, прятаться, нападать, выполнять чьи-то задания за возможную информацию о предмете моих поисков. Мне надоело ежечасно рисковать своей жизнью, через день голодать и месяцами лечиться от ран. Слишком много новых шрамов, следов от попадания пуль и прочих отметин появилось на моей шкуре за год поисков. Тем более, что и до сих пор не все они как следует зажили.

Я подчинился здравому смыслу и отказался от своих поисков. Это был тяжелый и болезненный процесс, и чтобы хоть немного ослабить боль от него, я напился. И стал делать это все чаще и чаще. Я не ушел из Нью-Рено, где, собственно, и принял решение больше не искать волт. В деревню я вернуться не мог — совесть не позволяла мне показаться на глаза людям без "GECKа". Здесь же можно было жить не хуже, чем в любом другом городе, даже лучше. В этом мрачном и грязном городе гангстеров, проституток и наркоторговцев мое прозвище — Руки По Локоть В Крови — было лучшей рекомендацией. Главари бандитских семей-кланов часто предлагали разную работу: убийства, рэкет, охрану. Я брался за все, выполнял чисто и в срок, а потом в своей комнатушке напивался вдрызг, потому что только это помогало мне хотя бы на время забыть Арройо и свой долг, который я не смог выполнить. Утром я поливал голову холодной водой и шел в город искать новый заказ. Все равно какой — главное, чтобы вырученных денег хватило на жизнь и на покупку выпивки. А с недавних пор — и травки. Или любого другого несильного наркотика, который можно было курить. Алкоголь сам по себе был уже малоэффективен.

Глоток. Затяжка. Глоток. Затяжка. И так, пока не опустошится бутылка и не скурится косяк. А тогда можно откупорить новую и свернуть себе еще один. Но сегодня подняться из кресла уже не получится. Последнее, что я запомнил о сегодняшнем вечере, это боль ожога на пальцах, держащих дотлевшую папиросу, и глухой стук упавшей на пол бутылки. А затем — темнота, пустота и очередной кошмар...

...Я проснулся на полу, прижавшись щекой к грязному половику. Ужасно болела голова и, почти незаметно на этом фоне, саднила разбитая губа. Я сплюнул тягучую красную слюну: все понятно, во время кошмара я каким-то образом умудрился упасть из кресла на пол. Да еще так криво. Дьявол, как-то неудачно день начинается.

В бутылке еще оставалось немного, глотка на три, виски, они помогли немного придти в себя. Алкоголь не убрал противный привкус крови, но вот голову немного отпустило. Пошатываясь, чувствуя во всем теле противную слабость, я добрался до умывальника, сунул голову под струю холодной воды и стоял так минут десять, пока не почувствовал себя более-менее отошедшим от вчерашнего. В мутном и тусклом зеркале, что криво висело над умывальником, я увидел себя: заросшего густой рыжей бородой, с красными воспаленными глазами. Я долго рассматривал свое отражение и в итоге пришел к грустному выводу, что каждое утро после выпивки все тяжелее предыдущего. Раз за разом я прихожу в себя все дольше и труднее. Но, я знал это, менять ничего не буду. Так — легче.

Завтракать я не стал: во-первых, не хотел, во-вторых, все равно никакой еды в квартире не было. Не страшно, перекушу где-нибудь в городе. Прихватив пистолет и дробовик, я вышел на улицу.

***

Город встретил меня одуряющей жарой. Солнце стояло в зените и припекало нещадно. Конечно, не стоило в такое время выходить на улицы, лучше было дождаться вечера, когда жара спадет, но у меня почти не было денег. А перспектива провести сегодняшний вечер трезвым была гораздо хуже, чем блуждание по раскаленным улицам Нью-Рено в полдень. Жару, в конце концов, можно пережить, а вот как пережить вечер без алкоголя?

Я пока не знал, куда мне податься, и просто бродил по городу. В полдень Нью-Рено казался вымершим: солнце прогоняло в спасительную прохладу домов даже вездесущих уличных наркоторговцев и проституток. Коекакая жизнь теплилась только в казино, но мне туда не хотелось — опыт показывал, что там работу найти сложно, а в азартных играх мне не везло принципиально. Слегка потускневшая, но все еще презентабельная вывеска Golden Globes Porn Sign на одном из зданий напомнила мне, что для пополнения своего кошелька можно сняться в порно. Когдато, когда я только пришел в Нью-Рено и не имел ни знакомств, ни связей, ни денег, я так и сделал: пошел на студию и поинтересовался вакансией. Меня взяли, несмотря на мой потрепанный вид (девушка, подбиравшая актеров, сказала: "Хороший типаж. Будешь дикарей всяких играть"). Снимался я много и не так уж плохо зарабатывал, по крайней мере, мне хватало на оплату квартиры и еду. Однако после того, как я по поручению Мордино выбил из Корсиканских братьев (фактических владельцев студии) немаленькую сумму денег, моя карьера закончилась. Братья сочли мой демарш актом черной неблагодарности и уволили. Я не так уж сильно огорчился: работа была достаточно сложной и приносила гораздо меньше удовольствия, чем думали многие. Напротив порно-студии находился спортивный зал "Джунгли", принадлежавший Коротышке, но и там меня не ждали. Сражаясь с местным чемпионом Мистикатором, я применил запрещенный удар ногой в пах, в результате чего чемпион отключился на полчаса и потом еще неделю не выходил на ринг. А меня за это наглухо дисквалифицировали.

Вот так, блуждая по городу, прячась в редкой и ненадежной тени домов и обдумывая различные варианты нахождения денег, я незаметно для себя забрел в совсем малознакомую мне часть города. Бывал я здесь крайне редко и то проездом. Здесь обитали Райты — сильный семейный клан. Я, признаться, ни разу не работал с ними. Как-то не пришлось, знаете ли. Может, стоит попробовать? Особняк Райтов был заметен издалека — основательное, большое здание красного цвета — и я направился к нему.

У входа в дом в большом палисаднике играли дети. Правда, играли как-то странно: они сидели кружочком, тихие и нахохлившиеся, как воробушки, и негромко переговаривались. И все. Даже и игрой не назовешь. Неправильные какие-то дети. Впрочем, подойдя к дому ближе, я понял их странное поведение: в доме кто-то умер. Об этом свидетельствовала длинная полоса черной ткани, обитая снаружи по косяку двери, а также невнятные приглушенные звуки похожие на рыдания, которые доносились из левого крыла здания.

Стоя у дома, я явственно различил рыдания и причитания. Среди плача и отдельных бессвязных слов четко слышалось имя — Ричард. Я понимающе кивнул сам себе. Да, сегодня у Райтов горе — умер младший, самый любимый сын старика Райта. Как он умер, я не знаю, но вчера вечером Джимми Джей рассказывал, что Райты весь день рыскали по городу, разыскивая убийцу и трясли всех подряд. Только безрезультатно. Все молчали: никому не хотелось вмешиваться в разборки кланов. Себе дороже выйдет. Что ж, то, что не сказали Райтам, вполне могут сказать мне. Похоже, сегодня у меня появился шанс заработать немного (или много, зависит от того, как обернется дело) монет.

Я еще немного постоял, прислушиваясь, потом толкнул дверь и вошел. За дверью я нос к носу столкнулся с Иеремией Райтом. Он, видимо, встречал всех пришедших почтить память Ричарда. Увидев меня, он скрестил руки на груди и встал у меня на пути, широко расставив ноги.

— В недобрый час ты пришел, Айдахо, — сказал он, нахмурившись. — В нашем доме траур. И тебя мы не ждем.

— Знаю, Иеремия. Я по делу пришел.

— Нам сейчас не до дел. И не до тебя. Выметайся.

Он двинулся вперед, с явным намерением вышвырнуть меня на улицу.

— Эй-эй, поосторожнее, — я попятился, но порога не переступил. — Я могу помочь вам найти убийцу.

Лицо Райта потемнело. Он насупился и буквально выдавил из себя:

— У тебя есть какая-то информация?

— Какая-то есть...

Иеремия немного постоял, переминаясь с ноги на ногу, потом, видимо приняв решение, что-то буркнул себе под нос и позвал меня:

— Пошли.

Он привел меня прямо к Генриху Райту, главе клана. Старик сидел за столом, на котором не было ничего, кроме сильно опустошенной литровой бутылки виски. Он был небрит, взъерошен, одет в мятую и заляпанную непонятно чем рубашку. Глаза его смотрели тяжело и в то же время как-то мимо. Не понятно было, заметил ли он вообще наше появление в комнате. Старик был глубоко в себе — наедине со своим горем.

— Отец, — негромко окликнул его Иеремия. — Отец.

Генрих вздрогнул и шире открыл глаза. Казалось, он не может понять, откуда исходит голос его сына. Наконец, он смог сфокусировать взгляд и уставился на нас. Он молчал, но мне казалось, что он говорит не останавливаясь. Вспоминает о своем сыне, рассказывает разные смешные случаи, случавшиеся с маленьким Ричи, сетует на то, что подростком тот совсем отбился от рук и ни в грош не ставил отца, рвет и мечет, узнав о его смерти, и без слез плачет над его хрупким, еще мальчишеским телом.

Я мотнул головой, отгоняя наваждение, и представился:

— Я Айдахо из Пустыни. Некоторые зовут меня Руки По Локоть В Крови.

— Я знаю, — голос у старика был негромкий, искаженный переживаниями, но внушающий невольное уважение. То был голос человека, бесконечно уверенного в своей силе. Удивительно, но даже такое горе не сломило его. — С чем ты пришел?

— Я хочу помочь вам найти убийц Ричарда.

— Хочу помочь, — медленно повторил за мной Райт. — Откуда вдруг такое рвение?

— Не все ли равно? — мне как-то не хотелось признаваться этому старику, что мой единственный мотив — заработать денег.

— Можешь не отвечать, — Генрих устало махнул рукой. — Я и так знаю, что тобой движет. Деньги. Ты, Айдахо, такой же шакал, как и все остальные. И помогаешь мне только выгоды ради. Просто знаешь, что если найдешь убийц Ричи, то я в долгу не останусь. Ты — шакал. И все мы здесь шакалы. Может быть, если бы я жил по-другому, Ричи остался бы жив.

Голос старика надломился, он судорожно схватил бутылку и стал пить большими глотками. Я молчал, потому что мне нечего было ни возразить, ни просто сказать. Генрих был прав, и отрицать это было глупостью. И в самом деле, кто сейчас делает что-либо по своей доброй воле, если не имеет с этого никакого профиту? Только такие романтически настроенные дураки, каким был я, когда отправился искать "GECK". Слава богу, дурь у меня уже выветрилась.

Старик Райт, наконец, оторвался от бутылки и, несмотря на то, что там еще плескалось немного виски, бросил ее под стол.

— Вот что, Айдахо. Ты прав — действительно, какая разница, почему ты хочешь мне помочь. Главное — найди убийц Ричарда. А я в долгу не останусь. Теперь идти. Если тебе что-либо понадобится, обращайся к Иеремии.

Мы вышли, и я попросил провести меня в комнату Ричарда. Долго я там не пробыл, просто осмотрелся и поискал что-нибудь, что могло дать хоть какую-то зацепку. Мне не очень-то повезло. В беспорядке, который царил в комнате, сложно было что-либо найти. Единственное, что мне удалось разыскать путного — это использованный шприц из-под джета. Не бог весть что, но надо же с чего-то начинать. Тем более я знаю одного человека, который неплохо разбирается в наркотиках и шприцах.

***

— Смотри внимательно Джимми, вот этот шприц я нашел у младшего Райта. Все считают, что Ричард загнулся от передоза. А ты что скажешь?

— То же, что и все остальные — нечего колоть себе двойную дозу. И вообще, мой тебе совет — не лезь в это дело. Можешь плохо кончить.

— Меня трогает твоя забота, Джей. Я просто плачу от умиления. А сейчас я вытру слезы, и ты объяснишь мне, каким образом младший Райт мог вколоть себе двойную дозу из стандартного однодозового шприца. Что-то мне кажется, что все здесь не так-то просто.

— Айдахо, иди к черту! Я не собираюсь рисковать своей шкурой, чтобы помочь Райтам.

— Ты помогаешь мне, Джимми.

— Один хрен. Мне без разницы, по чьей милости мне голову снимут!

— Джимми, мне кажется, ты забыл, как меня зовут. Напомнить? Руки По Локоть В Крови. От меня не убудет, если на моих руках окажется и твоя кровь.

— Ты мне угрожаешь! Поганый пустынник!

— Сядь, Джей. А я спрячу пистолет. Пока. Сядь и рассказывай.

— Смотри, Айдахо, моя смерть будет на твоей совести.

— Переживу.

— Ладно, черт с тобой! Только никому не говори, что информация от меня. Этот джет, которым ширнулся Райт, какой-то странный. Понимаешь, обычно, когда шприцом уколоться, на его стенках остается легкий розовый налет. Ведь и сам джет такого же цвета. А тут — сам посмотри — осадок на стенках какой-то... синий, что ли. Или пурпурный.

— И что?

— А то, тупая твоя башка, что в наркотике была какая-то примесь.

— Значит...

— Ни хрена это не значит. Мы все продаем наркоту с примесями. Но ни одна из известных мне не вызывает такого изменения цвета. Это все, что я могу тебе сказать.

— Ты уверен?

— Да, а теперь проваливай.

— Ладно, ладно, ухожу. На вот, возьми. Это тебе за помощь. Бывай.

— Эй, подожди!

— Что такое?

— Вчера вечером, после того как ты ушел, я слышал, как Маленький Иисус Мордино похвалялся, что тупоголовым Райтам никогда не найти убийцу. Мол, именно потому, что они такие тупые.

— Что он имел в виду?

— А мне откуда знать? Спроси у него сам.

— И спрошу.

***

— А, Айдахо! Какими судьбами?

— Здравствуй, Маленький Иисус. Просто забежал на огонек.

— Ну что ж, ты знаешь, где у нас что находится. Ты на рулетку или на автоматы?

— Скорее просто выпить. Ты знаешь, мне как-то не очень везет в играх.

— А вот это как раз очень хорошо. Для нас. Чем меньше ты выигрываешь, тем больше оставляешь в казино. Ха-ха-ха!

— И верно, а я раньше об этом как-то не задумывался. А что вам еще выгодно?

— Да много чего! Вот младший Райт загнулся — отличная новость! Очень нам выгодная.

— Так может, вы его и загнули?

— Ха-ха! Ну ты даешь! "Мы его загнули"! Надо же! Райты, конечно, послабее нас будут, но пока нам с ними ссориться не с руки както.

— Да ну, брось! Разве есть в Нью-Рено семья сильнее вас?

— Не хочется признавать, но — только между нами — Сальваторе, гораздо круче. Пока, я думаю.

— А что такое? Разве старый астматик собирается умирать?

— Ха! Да уж, скорее, кто-то вполне может решить это за него.

— Ясно.... Слушай, Маленький Иисус, ты ж спец по джету, посоветуй мне. Вот хочу прикупить немного, чисто для себя, да боюсь, что добавят в него гадости какой — и все, привет. Может, ты подскажешь, у кого брать, чтобы верняк был.

— А чего не подсказать. Все равно почти все пушеры на нас работают. Ты купишь, а нам — опять выгода, ха-ха! Короче, я тебе так скажу: у наших ребят дурь самая качественная, чистая и без примесей. Лучше всего брать у Джимми Джея, у сальвадоровских — ерунда, особенно у Ренеско. Этот дурной лекаришко может чего угодно подмешать. Конечно, от его джета и загнуться недолго. Кстати, младший Райт именно у него и закупался. Вот. У людей Бишопа...

— Ладно, ладно я понял. Лучше всего брать у Джея, а не брать у Ренеско. Так?

— Именно.

— Ну, что же, спасибо. До скорого.

— Бывай, бывай! И покупай больше дури, нам от этого прямой доход, ха-ха-ха!

***

— Господи, снова ты! У меня нет долгов перед мистером Сальваторе! Я все ему отдал.

— Ему-то ты, может, и все отдал, да у тебя новый должок завелся. Перед Райтами.

— Это не я! Это Сальваторе мне приказал! Ричи был таким милым мальчиком, я бы сам никогда не отравил его.

— Верю. И поэтому хочу услышать больше о приказе Сальваторе. Ну?

— Я не могу! Он с меня голову снимет.

— Значит, меня ты боишься меньше? А ведь ты знаешь, на что я способен.

— Айдахо, не губи. Я жить хочу.

— Вот поэтому ты мне и расскажешь о Сальваторе и том, что он тебе приказал.

— Да? А потом ты меня пришьешь? Или вместо тебя это сделают Райты?

— Слушай ты, гнида! Ты дал отравленный джет Ричарду Райту, мальчишке по сути, который еще и жизни-то не видел. И ты знал, что он умрет. Поэтому, поверь, мне очень хочется пристрелить тебя. Но если — а точнее, когда ты мне все расскажешь, я не стану тебя убивать. И даже не скажу Райтам, где Ричи купил отравленный джет. Твоя поганая жизнь мне не нужна. Мне нужна только информация. Ты понял меня? Хорошо. Тогда я сейчас достаю пистолет у тебя изо рта, а ты мне все спокойно рассказываешь. Договорились? Вот и славно. Начинай.

***

— Это Сальваторе. Это он приказал своим людям продать Ричарду джет, в который до того добавили яд скорпиона. Ричард совсем не разбирался в наркотиках и не понял, что проданный ему джет с примесью. Ну, дальше ты сам все знаешь.

Старик Райт слушал меня внимательно, не перебивая. Когда я закончил, он долго молчал. Смотрел на меня, не мигая, и молчал. Глаза у него были красные, воспалившиеся. И полные слез. Наконец, старик откашлялся и произнес:

— Ты хорошо поработал, Айдахо. Ты... — его голос пресекся. Райт снова откашлялся, вытер губы тыльной стороной ладони и продолжил. — Ты очень помог нам. Теперь, по крайней мере, Ричард будет отомщен. Сальваторе пожалеет, что задел нас.

— Я могу помочь.

— Я знаю, — кивнул старик. — Ты по-прежнему ищешь только денег?

Я промолчал, и Райт справедливо воспринял это как согласие.

— А что тебе в них? Я вот всю жизнь гнался за деньгами — и потерял сына. И теперь никакими деньгами его не вернуть. И для чего они мне — теперь?

"Например, чтобы заплатить мне за работу", — подумал я про себя, но вслух ничего не сказал.

— Насчет Сальваторе ты не дергайся, это дело семьи и тебе не стоит сюда встревать.

— Да, Генрих, я понял.

— Хорошо. Я обещал тебе заплатить... Денег я тебе не дам, зато дам вот это.

Райт поднял с пола сумку и выложил на стол ее содержимое. Полуавтоматический пистолет-пулемет с кучей боеприпасов. Это штука на порядок превосходила все оружие, которое было у меня в наличии. По скорострельности, убойной силе, вместимости магазина, надежности и прочее и прочее. Одним словом, старик Райт сделал мне большой подарок. Я растерялся и, не зная, что сказать, просто вертел оружие в руках, щелкал затвором, спускал курок...

— Тебе нравится.

— Да, Генрих, спасибо. Я... я просто не знаю...

— Ладно, будет тебе, — махнул Райт рукой, — ты его честно заработал. И сумку возьми, чтоб нести было удобнее.

Я сложил пистолет-пулемет и магазины в сумку и уже протянул руку Райту, собираясь прощаться, как вдруг старик встрепенулся, будто что-то вспомнив, и сказал:

— Айдахо, а готов ли ты выполнить еще одно задание?

— Генрих, — начал было я, но он перебил меня:

— Да, я понимаю, что ты сегодня весь день на ногах, устал, голоден. Поесть и переночевать ты можешь у нас. Я распоряжусь.

Я прикинул, что это не самый плохой вариант — дома-то есть все равно нечего.

— Добро, — я пододвинул стул и сел. — Что за задание?

— Сложное. У меня с десяток людей погибло, выполняя его. Будешь слушать?

— Буду.

В конце концов, теперь отступать поздно: нечего было соглашаться на предложение Райта. Но уж больно интересно он излагал суть задания. Надо, говорит, проникнуть на территорию старой армейской базы, которая была построена еще до Взрыва. План дороги до базы нарисовал, предупредил, что база охраняется автоматически наводящимися пулеметами. Кстати, почти все его люди полегли именно от их огня. Чувствительность у сенсоров, наводящих пулеметы, была очень высокой, а точность — в буквальном смысле убийственной. Поэтому те, кто остался в живых, даже не пробовали сунуться дальше. И, кстати, так и не смогли объяснить, как это их не задели очереди, крошившие остальных. Генрих не без оснований считал, что эти двое просто струсили.

Теперь мне одному предстоит сделать то, с чем не справились двенадцать профессиональных боевиков. Ладно, возможно одиночество — это мой главный козырь. Двенадцать человек засечь не в пример проще, чем одного. Кроме того, все они были горожанами и не имели ни малейшего опыта жизни в пустыне. А у меня такой опыт есть. Может, и это тоже пригодится.

Я лежал на пригорке метрах в пятистах от покосившегося забора из ржавой сетки и рассматривал в бинокль тускло отливающие серебром спаренные турели пулеметов. Они были неподвижны и казались совсем не опасными. Так, красивые куски металла. И только мигание зеленых и красных огоньков, расположенных над стволами пулеметов, выдавало работу сенсоров и сообщало, что охранные системы по-прежнему на чеку. Значит, надо их как-нибудь обмануть.

Трупы моих предшественников, уже изрядно подгнившие, валялись на расстоянии тридцати- двадцати метров: именно столько они успели пробежать под перекрестным огнем пулеметов. Что ж, это вселяет определенную надежду. Попробую-ка я не переть наобум, а делать все гораздо аккуратнее, на расстоянии.

Я перебрался ближе. Из предосторожности — ползком, хотя, наверное, сенсоры не отреагировали бы, даже если бы я прыгал и размахивал руками. В этом меня убедило полное отсутствие трупов животных на расстоянии где-то до пятидесяти метров от пулеметов. Дальше — да, виднелись изжелта-белые скелеты разного пустынного зверья, а вне пятидесятиметровой зоны вокруг охраняемого периметра базы все было чисто. И это радовало.

Пристроившись за большим камнем на пригорке, я сдвинул рычажок на пистолете-пулемете на короткие очереди, прицелился, выстрелил. И тут же скатился с пригорка вниз, вжался в землю. Не зря, как выяснилось. Я еще катился по склону, а пулеметы уже вовсю рвали воздух и взбивали фонтаны песка. Судя по звуку, включилась две, максимум три турели. Это было хорошим знаком. Выходит, достаточно вырубить только их — и вход на базу будет открыт. Отличная новость!

Через десять секунд стрельба закончилась, и я вскарабкался наверх. Сквозь тихо оседавшую пыль все так же поблескивали неподвижные и внешне безжизненные турели пулеметов. Если бы не едва заметное марево горячего воздуха, что поднималось от стволов, то могло показаться, что это не они только что гвоздили по моему укрытию. Ладно, продолжим. Я прицелился, выстрелил и сразу скатился вниз. Снова заревели пулеметы, вскипел воздух, взвился и заскрипел на зубах песок. И ровно через десять секунд все закончилось.

Дальше я действовал по отработанной схеме. Прицелиться, выстрелить, скатиться вниз. Все. Минут через двадцать такой, с позволения сказать, перестрелки, мне удалось вывести из строя одну турель. После очередного попадания она заискрилась, завертелась хаотично в разные стороны, поливая все вокруг свинцом, и взорвалась, оставив после себя искореженные и почерневшие куски металла, которые даже отдаленно не напоминали грозное оружие. Вдоволь налюбовавшись этой картиной, я продолжил свою дуэль. На то, чтобы уничтожить две оставшиеся намеченные цели, мне потребовалось немного больше времени — где-то около часа.

Когда третья угрожавшая мне турель задымилась и безвольно уткнулась стволами в землю, я выскользнул из-за своего камня и пополз к проходу в заборе. Туда, где лежали тела боевиков Райта. Конечно, не очень приятно ползти среди разлагающихся трупов по земле, покрытой засохшей кровью, каждым движением распугивая тучи мух, но это было неизбежно и пришлось смириться. И дышать как можно меньше.

Охранные системы вряд ли будут отслеживать движения по территории внутри периметра, потому здесь пулеметов можно не бояться. Я отполз на всякий случай подальше от забора, выпрямился и смог, наконец, нормально подышать. Запах разложения хоть и долетал сюда, но не был таким острым.

Я мысленно поздравил себя с тем, что первый этап пройден, и теперь можно слегка расслабиться. Обмыв запыленное лицо и наспех перекусив, я стал решать следующую задачу: как попасть на саму базу. Передо мной возвышалось монолитное серое здание без окон и с огромными металлическими воротами. С первого взгляда было ясно, что мое оружие совершенно бессильно против них и никак мне не поможет. Что же делать?

***

— Это только поначалу казалось, что попасть внутрь невозможно, — я отпил холодного пива из запотевшего бокала и продолжил, — на деле все было проще. Я немного побродил по небольшим одноэтажным постройкам перед главным зданием и нашел там удивительное оружие. Это была большая — да что там, просто огромная! — винтовка, установленная к тому же на колеса. В другом здании я нашел патроны где-то с две трети моей руки. Короче, как раз под стать той винтовке. Немного повозившись, я разобрался в конструкции (не такая уж она и сложная) и даже смог выстрелить. Представь себе, Генрих, выстрел снес ворота базы (а попутно и часть стены) начисто, как будто их и не было никогда! Не оружие, а просто ураган какой-то.

Райт слушал меня внимательно и время от времени даже записывал что-то за мной. Я продолжал рассказывать. База была огромна, в четыре этажа под землей, и чтобы исследовать ее досконально, мне пришлось провести там почти три дня. Я находил оружие, устройство которого было мне совершенно непонятно, видел здоровенные боевые машины, похожие на людей, у которых вместо рук — ракетные установки и пулеметы, бывал в лабораториях, где за все прошедшие после Взрыва годы не скопилось ни грамма пыли. После всего, что я нашел и увидел, я был твердо уверен: если Райт правильно использует мои находки, то клан его станет сильнейшим в городе. Об этом я ему и заявил.

— Да, — Генрих согласно кивнул, — именно так и будет. Ты сделал большое дело, Айдахо. Возможно, мы даже не сможем достойно оценить его. Конечно, ты можешь забрать себе все оружие и защитную амуницию, которую принес с базы, но, мне кажется, этого мало.

Райт замолчал и задумался. Потом вдруг резко поднялся и вышел из комнаты. Он отсутствовал с полчаса, а когда вернулся, был одет совсем по-другому: в рубашку и брюки покроя, присущего только этому клану, и окрашенных в традиционные для Райтов цвета — красный и черный. В руках Генрих держал чашу с темным варевом неопределенного цвета.

— Айдахо, — начал он, и голос его звучал подозрительно торжественно, — ты сделал дело, значение которого для клана переоценить невозможно. С твоей помощью мы станем первые в Нью-Рено. А это — дорого стоит. Не хватит всех наших денег, чтобы оплатить твою услугу. Потому мы предлагаем тебе самое дорогое, что у нас есть, — нашу семью. Хочешь ли ты стать одним из нас, Айдахо?

Я не ожидал такого предложения и был им ошарашен. Стать Райтом? Мне? Я даже не думал о такой возможности! Хотя, если подумать... Такие перспективы открываются!..

— Да, Генрих, я хочу стать Райтом. Это большая честь для меня.

— Я рад, что ты принял правильное решение. Отпей из чаши.

Варево на вкус было отвратительным, и мне пришлось сделать над собой усилие, чтобы сделать глоток.

— В этой жидкости — кровь всех Райтов, — сказал Генрих, принимая у меня чашу. — Теперь ты породнился с нами. И чтобы окончательно стать одним из нас, ты должен добавить туда и свою кровь.

Он подал мне длинный и узкий нож с пламенеющим лезвием. Я сделал вертикальный надрез на тыльной стороне левой ладони и капнул несколько капель крови в чашу.

— Теперь ты — один из нас, Айдахо, — голос Генриха звучал как через вату; похоже, в жидкости были какие-то наркотические вещества. — Ты — Райт. И где бы ты ни был, ты всегда можешь рассчитывать на клан. А клан всегда может рассчитывать на тебя. Мы — единое целое, Айдахо Райт. Наша кровь смешалась с твоей. Наша кровь стала твоей кровью. Ты больше не один, Айдахо из Пустыни. У тебя есть семья. Запомни это. У тебя есть СЕМЬЯ.

Когда я вышел из дома Райтов, теперь уже из моего дома, наркотический туман уже рассеялся, но фраза Генриха "У тебя есть семья" звучала постоянно. И я никак не мог от нее отвязаться. Я пытался думать о чем-нибудь другом, но снова и снова возвращался к этим словам: "У тебя есть семья". Почему-то эта фраза никак не оставляла меня. И почему-то она меня злила.

Я пошел в ближайший бар и напился так, что в буквальном смысле пополз к своей квартирке, но слова эти по-прежнему преследовали меня.

"У тебя есть семья", — говорили мне звезды.

"У тебя есть семья", — шептал ветер.

"У тебя есть семья", — стучало сердце.

"У тебя есть семья", — проскрипела открываемая дверь.

"У тебя есть семья", — сказал я сам себе, глядя на свое отражение в зеркале.

И отражение ответило мне:

— А где твоя семья?

И тогда я все понял. Туман в голове рассеялся, хмель выветрился, и я осознал то, от чего я так долго отрекался. Моя семья — в Арройо. И я их предал.

Я упал на кровать и заплакал. А потом хотел застрелиться, потому что не мог простить себя, свое малодушие и трусость. Но мое тело предало меня. Так же, как я предал свою семью. Оно отказалось мне подчиняться, и я только и мог, что лежать и плакать. И так тянулись минуты и часы.

Незаметно для себя я заснул. Утром я проснулся со свежей головой и четким планом действий. Я собрал все свои пожитки в шмотник и направился к Генриху. Но сначала навестил Сальваторе.

***

— Я пришел попрощаться, Генрих.

Старик удивился, но голос его остался спокоен:

— В чем дело?

— Ты напомнил мне, что я Айдахо не из Пустыни, а из Арройо. Ты напомнил мне о моей семье, о моей настоящей семье. И о долге, который я так и не выполнил. Потому я должен идти. Моя семья нуждается во мне.

— Ну что ж, сынок, — Генрих явно был огорчен, — я рад, что помог тебе найти себя. И я хочу, чтобы ты знал: мы тоже твоя семья.

— Я знаю это, Генрих, и поэтому, перед тем, как придти к тебе, я побывал у Сальваторе. Я убил его. Отомстил за Ричарда. Раньше ты не хотел, чтобы я это сделал, но теперь у меня есть право. Ведь я — Райт. И я помню об этом. И буду помнить всегда. Прощай, Генрих.

— Прощай, Айдахо. Если захочешь вернуться — знай, мы ждем тебя. И всегда готовы помочь.

— Я знаю это, Генрих. Спасибо тебе. За все. Прощай.

— Прощай. И — удачи.

Алесь Куламеса, iq48@tut.by

ЖДЕМ



RiftRunner

Разработчик: Larian Studios
Издатель: CDV
Дата релиза: конец 2003
Суть: Divine Divinity 1,5?

Все мы хорошо помним неплохую РПГ от бельгийской компании Larian Studios — Divine Divinity. RiftRunner — это не Divine Divinity 2, это совершенно другая игра, которая своей сюжетной линией образует мост между сюжетом Divine Divinity первой и второй. Действие игры происходит в том же мире. Главный герой — Пророк (Divine). Его основная работа — уничтожение некромантов, ведьм, демонов и прочих чертей. В один прекрасный момент герой натыкается на крутого некроманта, который кастует на героя мощное заклинание, переносящее его в параллельный мир, и сковывает цепью с некогда поверженным главгероем демоном. Цепь, соединяющая вас с демоном, не физическая, а магическая, но сути это не меняет. Какой нормальный человек будет рад "слиянию" со злейшим врагом? Впрочем, и Пророку и демону ничего не остается, как заключить альянс: овладеть древним искусством перемещения из одного мира в другой (называется это искусство RiftRunning — отсюда и название игры), избавиться от связывающего проклятья и отомстить тому некроманту. Такова предыстория. Здесь берет начало сюжетная линия. Кстати, вместо прямой, как гимнастический шест, сюжетной линии Divine Divinity, RiftRunner предложит игроку ломаную кривую невероятной длины многочисленными разветвлениями. Теперь у вас появится возможность пройти игру несколькими способами. По сравнению со все той же Divine Divinity в RiftRunner будет присутствовать гораздо большее количество побочных квестов. Кроме того, значительно возрастет уровень интерактивности окружающего мира. Также ожидается появление неких магических кукол (уж не Вуду ли?), но о том, как они повлияют на игровой процесс, разработчики не распространяются. В RiftRunner появятся группы персонажей. Таким образом, кроме вас и демона, в союзе с игроком могут находиться еще трое существ.

Обещают встроить в игру систему Battlefields, которая позволяет автоматически генерировать случайные пещеры, новые игровые карты, квесты, а также месторасположения монстров. Уже услышав об этом, вы можете забыть о Divine Divinity, проходить которую во второй раз было откровенно скучно и неинтересно.

Не забыли и о навыках, большинство из которых в предыдущем творении Larian Studios были абсолютно бесполезны. Теперь их станет больше. Это раз. Будет гораздо сложнее решать, что прокачивать. Это два. Отсюда вывод — вариантов развития персонажа будет намного больше, чем в Divine Divinity.

Подвергся улучшению и игродвижок, который теперь может похвастаться полностью трехмерными персонажами, новомодными графическими эффектами и ландшафтом, который, несмотря на то, что по-прежнему остался плоским, как блин, очень похорошел. ВСЕ диалоги в игре теперь будут озвучены. Ходили разговоры даже о мультиплеере. Но есть большая вероятность, что оного в игре все-таки не будет. Но мы не очень обидимся, ведь правда?

Дата выхода, указанная в начале, — всего лишь ориентировочная. Не исключено, что ее перенесут. Но мы ждем, ведь Divine Divinity в свое время стала именно той игрой, которой так не хватало наигравшимся в Neverwinter Nights и IceWind Dale, а тут... ого-го.



Xenus

Разработчик: Deep Shadows
Издатель: Руссобит-М
Дата релиза: осень-зима 2003/2004
Суть: Прекрасный мир Колумбии, не разделенный на локации и без единой надписи "Loading".

Сразу извиняюсь за свою невнимательность — в позапрошлом номере я имел неосторожность обозвать украинскую игродельческую студию Deep Shadows российской. Так вот компания эта, большинство сотрудников которой перешло из отделения GSC Came World, создавшего Venom: Codename Outbreak, уже достаточно давно занимается разработкой оригинального и нестандартного шутера-РПГ. Действие "Ксенуса" (именно так правильно называется игра, а не "Зинус", как многие утверждают) будут происходить в стране лучшего в мире кофе и... наркотиков. У главного героя игры, вас, то бишь, наркодилеры похищают сестру, которую вы, разумеется, должны спасти. Какие-либо подробности о том, что главгерой забыл в Колумбии и каким чудом туда попала его сестра, не разглашаются. Впрочем, пока это не важно.

Для начала разъясню, почему жанр игры заявлен как шутер-РПГ. От шутера остался традиционный вид от первого лица, перестрелки и типичные шутерные головоломки, от РПГ — ряд характеристик главного персонажа, система диалогов, нелинейность и система отношения к вам местных жителей. Поначалу такая смесь может показаться весьма странной. Но это только на первый взгляд. В отличие от большинства шутеров, где уже





на первых уровнях игрок мог заполучить в свои руки самую крутую пушку и без особых проблем уничтожать все и вся, здесь все по-другому. У главного героя есть 20 прокачиваемых характеристик, отвечающих за умение обращаться с тем или иным оружием, умение водить автомобиль, управлять вертолетом и так далее. Система прокачки до боли напоминает Morrowind — чем больше вы пользуетесь той или иной способностью, тем лучше у вас это получается. То есть, если вы подберете, скажем, автомат Калашникова, то сразу метко из него стрелять не получится — нужно время. Оно понятно, главгерой ведь не супермен, а простой парень, который оказался на чужой территории и настроен серьезней некуда.

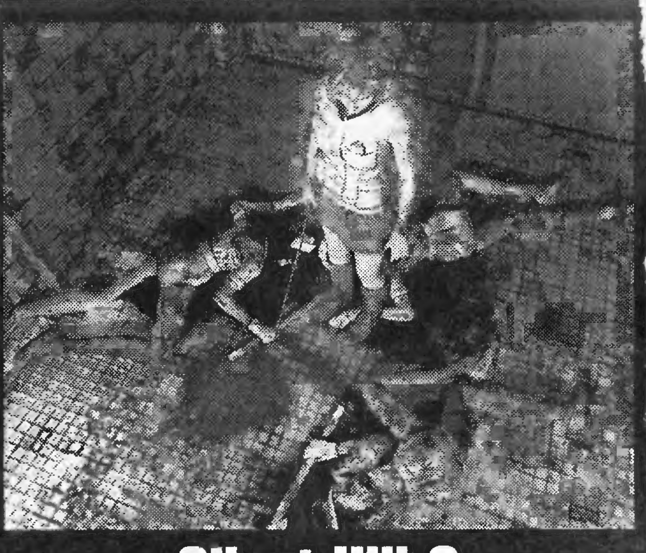
В игре будет представлено множество (точная цифра не называется) реального оружия, среди которого охотничий нож, АК, М16, СВД, пистолет Макарова, ТТ, Desert Eagle, Beretta, гранатометы, ракетометы и еще куча всего. Более того, для каждого оружия имеется несколько видов патронов, различающихся своими характеристиками (дальность полета, наносимые повреждения и, разумеется, цена). Я упоминал о возможности управлять транспортными средствами, такими, как легковые/грузовые автомобили, вертолеты (большинство из которых — советского производства), при этом не стоит забывать, что перед нами не симулятор, поэтому система управления транспортом будет максимально упрощена, сохранив при этом все необходимое. Обмундирование (бронежилеты, патроны, одежду даже) придется покупать. Закономерный вопрос: где взять деньги? Валюту можно будет воровать, честно зарабатывать, находить в карманах убитых неприятелей.

Разработчики заверяют, что действующие лица, будь то наркобароны или простые местные жители, не будут разделены "на хороших и плохих" — в Xenus каждый хорош по своему: один хорошо платит за работу, другой обеспечивает боеприпасами, третий топливом (все транспортные средства в игре нужно будет заправлять).

Графика не обещает быть сверхнавороченной — все вполне стандартно, и, судя по скриншотам и трейлерам, тянет не больше, чем на крепкую шестерку. Для анимации использована технология Motion Capture. Звук тоже ничем особым выделяться не будет — все персонажи в игре говорят по-русски (это конечно, зря), эффекты взрывов, выстрелов тоже вполне стандартны. А вот к музыке разработчики отнеслись серьезно. Она будет динамична, т.е. будет меняться в зависимости от происходящих событий: от традиционных латиноамериканских мотивов до заводных ритмов а-ля Serious Sam.

Демо-версию обещаю выпустить за два месяца до релиза.

Разумеется, в этот жалкий кусочек текста я не мог вместить все, о чем хотел рассказать. Поэтому не исключено, что из следующих номеров газеты вы узнаете об игре подробнее.



Silent Hill 3

Разработчик: Konami
Издатель: Konami
Дата релиза: октябрь 2003
Суть: Дети плачут. Взрослые смеются. Тихий, якобы, ужас. Дубль три.

После второй части Silent Hill я окончательно убедился в том, что игры, ровно как и фильмы, не могут быть страшными. AvP, AvP2 — детские игрушки, Alone in The Dark — не смог напугать даже моего кота, The Thing — посмешище, Nocturne — гм, красиво, атмосферно, но, как и первые две части Silent Hill, совершенно не страшно. Что? Alpha-версия Doom 3, говорите? Да-а... Люблю комедии!.. Однако Silent Hill 3 обещает быть чем-то в разы более страшным. Но ни в коем случае не для Ролла с чугунными нервами.

Примечательным выглядит тот факт, что большинство игровых событий будет происходить не в "полюбившемся" городке Silent Hill, а в крупном абсолютно неизвестном мегаполисе. Главной героиней станет молодая девушка по имени Хазер. Интересная особенность: если в предыдущих играх главный персонаж отправлялся на поиски близкого ему человека (дочери, жены), то на сей раз Konami решила избавиться от этой привычки. Перед главной героиней стоит более важная задача — узнать, кто она на самом деле, как она оказалась в этом неизвестном мегаполисе и чуть ли не спасти мир от краха. Еще одна любопытная деталь: если раньше конечная цель игры была заранее предопределена разработчиками, то теперь приоритеты будут меняться по ходу игры. Оригинально, нельзя не согласиться.

Для тех, кто все еще не знаком с этой уже успевшей стать легендарной серией, поясню: игровой процесс построен на двух основных занятиях — решение головоломок (которые, к слову сказать, в третьей части будут не очень сложными) и изничтожение мешающих тварей. Последнего в некоторых ситуациях можно, а порой даже нужно, избегать. Сохранения теперь будут доступны в специальных местах. Как и в предыдущих играх серии, в Silent Hill 3 будет предложено три уровня сложности, влияющих на сложность головоломок и искусственный интеллект противника. Кстати, ИИ подвергся существенной доработке, и играть даже на первом уровне сложности будет гораздо труднее, чем ранее. Более того, ожидается появление большого количества новых тварей, гораздо более опасных, чем старые, многие из которых в игре останутся. Само собой, будут и новые средства для устранения оных, вплоть до узи и огнемета. Это не шутка, а самая что ни на есть правда. Как я уже упоминал, большая часть игровых событий развернется в большом городе, где нам предстоит посетить канализацию, наведаться в самые мрачные закоулки и воспользоваться услугами метрополитена. Однако на фоне всего этого молодая девушка в резиновых сапогах будет выглядеть по меньшей мере странно. Ну да ладно.

Графика в игре изменится в лучшую сторону. Движок остался прежний, но подвергся такой доработке, что большинство из вас, уверен, его не узнает. В подтверждение словам — скриншоты. Нет, это не красиво. Никто, надеюсь, не считает высокодетализированные помойки красивыми. Графика, скажем так, в игре правильная. Это высокотехнологично (нет, ну что они сделали со светом — прям чудо!), это много-премного полигонов, это текстуры большого разрешения, но, повторюсь, красивым назвать это сможет далеко не каждый. Поменялась и система управления камерой, да и система управления героиней тоже. Изменится и музыка — теперь в качестве саундтрека к игре выступит мелодичная композиция, дополненная звучным женским вокалом.

Словом, есть все основания полагать, что Silent Hill 3 станет игрой не менее культовой, чем предыдущие части. Консольщики получат игру в свое распоряжение намного раньше нас. Но, по словам разработчиков, PC-версия долго себя ждать не заставит. Постараемся им поверить.

Roll, roll_zv@tut.by



Предвкушение кровавого завтра



Игра: Vampire: The Masquerade — Bloodlines.
Жанр: RPG
Разработчик: Troika Games
Издатель: Activision
Дата выхода: январь 2004 года

Лицензия на разработку игр во вселенной Vampire: The Masquerade — Redemption перекочевала к новой компании. Troika Games — создатели Arcanum, взялась за этот проект.

Эстафета передана
Первая игра по лицензии "Вампиров" вышла еще в 2000 году. Это была Action/RPG невероятной красоты. Хилую ролевую систему поддерживал неплохо сработанный дизайн и общее ощущение присутствия, но вот сама игровая начинка была разбавлена исконно консольной возможностью сохранения — лишь в определенных местах — и не отличавшимся оригинальностью геймплеем. В игру "ныряли" лишь поклонники "дьябломанского" направления и те, кому, собственно, было все равно, во что играть. Правда, исполнив недолгий "заплыв," выходили практически "сухими": не способна была игра привлечь к себе внимание масс. Лишь неплохой тренинг для видеокарт, и только. Nihilistic просто не смогла сделать шедевра, хотя, в некоторой степени, хит — вполне. Troika же обещает игру с большой буквы. И не верить ей у нас пока нет причин.

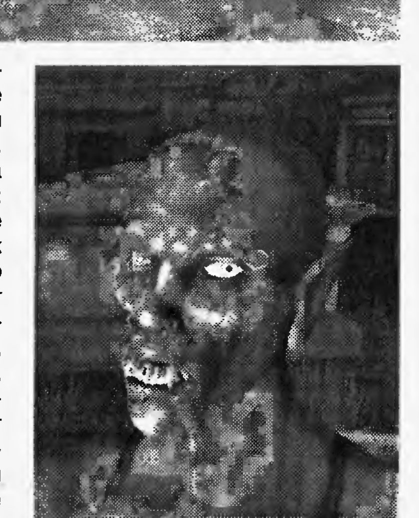
Мгла над городом
Начнем с визуальной стороны дела. Графическое ядро взято из еще не вышедшего Half-Life 2, а эта технология метит на лучшую в этом году. Для ролевой забавы — ход странный, но логичный. Конечно, не все увидят полную красоту, вырабатываемую "двигателем", но такова уж цена за воссоздание атмосферы, которая, как говорят сами разработчики, будет присутствовать, и присутствовать в соответствующем названию качестве — для обладателей высокопроизводительных девайсов обещают блаженство. Но тут нельзя не вспомнить слова ребят из Valve (они-то и подарили нам новый движок), которые говорят, что их детище будет достаточно разноплановым в настройках: полная свобода для оптимизации. Можно и понадеяться на невысокие минимальные системные требования, ведь все официальные скриншоты делаются на самых высоких настройках...

Теперь непосредственно про то, как это выглядит сейчас и как преобразится к релизу. Движок способен на многое — это вы уже должны знать, конечно. Абсолютно реальное окружение, фотографические текстуры на каждом едва заметном объекте, полностью анимированные персонажи (как вздрагивающие на лице мышцы, так и полная — хотя не очень и верится — интерактивность одежды). С другой стороны, клятвы о потрясающем графическом исполнении мы слышим чуть ли не в каждом пресс-релизе.

Если вторая часть "полужизни" исполнена исключительно в ключе реального состояния индустрии в этом году, а дизайн подчеркивает, скажем так, интеллигентный ужас нашего времени, то разработчики Vampire: The Masquerade стараются воссоздать страх в полном его объеме — то, откуда берет свое начало не один фильм и игра ужасов. Игрой ужасов эту RPG назвать нельзя, но адекватная атмосфера тут должна быть просто по определению — жизнь бок о бок с вампирами обязана навевать ощущение страха. Будут все атрибуты игр такого жанра: темные переулки, ночные всхлипы темноты, гнетущее чувство отчаяния — все, что только поможет забыть то, что вы в игре. Естественно, все будет строго дозировано: это все же ролевик.

Таблицы
Если у вас вдруг создалось впечатление, что игра все еще представляет из себя аркадное мышекликанье, то пора рассеять ваше недоверие. Начнем с того, что вид в игре будет исключительно от первого лица, а это уже обязывает к серьезному подходу к ролевой составляющей, и тремя параметрами тут не отделаешься. По заявлению товарищей из Troika Games, нас ожидают целые таблицы различных характеристик и умений. Личные параметры каждого персонажа делятся на physical, social, mental — и это только, еще раз повторяю, личные (такие, как харизма, например)! Можете себе представить, какое многообразие будет царить в боевых умениях и воровском деле... Естественно, такое количество персональных характеристик навязывает как минимум многоступенчатые диалоги, максимум — полностью нелинейный подход к выполнению квестов.





Дальше — больше. Рас в игре, конечно, не будет, ведь речь, прежде всего, идет о нашем мире, пусть и слегка разбавленным вампирами. Играть вы будете определенно за упыря — в этом-то вся и прелесть: вы будете нагонять ужас, вы будете тем, кого сами так боялись в других поделках на кровососущую тему. Но не все вампиры в этой игре будут олицетворять зло. Всего видов альтер-его семь: Nosferatu, Gangrel, Venture, Tremere, Brujan, Malkavian, Tremere — довольно большой выбор, если принять во внимание тот факт, что каждый кровопийца изобилует собственными параметрами и склонен лишь к умениям, которые не вредят его менталитету. Тут вам и нелинейность при выполнение квестов в полном ее составе: убить, подкупить, усыпить, обойти, поразить своими лингвистическими способностями — все это можно будет исполнять с любыми "заказанными" NPC.

Действо, как и в прошлой игре, будет проистекать в разные века. Постепенно каменные мостовые и экипажи будут мутировать в гладкий асфальт и автомобили. Соответственно, и оружие будет менять свою форму — игра будет заново расставлять ударения на геймплее. Только вот, как в этом случае поведет себя ролевая система, пока не ясно.

Также пока остаются за кадром целостность мира и его размеры. Будет ли каждый обыватель считать своим долгом отослать нас в ближайший подвал, будет ли сюжет регулировать действия игрока, как часто будет происходить переход в новые локации. Да, здесь еще много вопросов.

Вопрос времени
В пресс-релизах фигурирует еще одна странность: стопроцентная Action/RPG. Последние скриншоты об этом говорят в открытую. Не знающие могут спутать эту игру с каким-нибудь шутером, и не без оснований, между прочим. Стрельба будет, экшена, в обязательном порядке, много, что из этого выйдет — загадка.

До следующего года все может измениться. Пока на горизонте мы видим довольно перспективную и новаторскую RPG, но будет ли все так, как обещают авторы, будет ли это действительно ролевой игрой или всего лишь очередным прикрытым клоном Diablo (пусть и от первого лица)? Посмотрим, но если откровенно, то в случае The Masquerade — Bloodlines хочется верить в удачный исход дела: проектами такого типа нас практически не балуют.

Бойченко "Dwarf" Дмитрий,
dwarf_bds@list.ru

Забытая гордость

Игра: Dungeons &Dragons: The Temple of Elemental Evil — A Classic Greyhawk Adventure
Жанр: RPG
Разработчик: Troika Games
Издатель: Infogrames.
Дата выхода: осень 2003 года

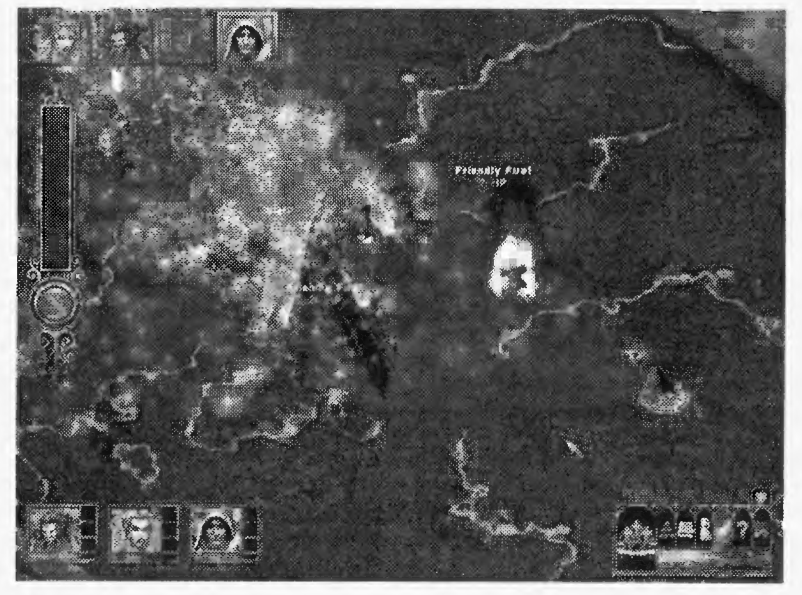
Анонс Greyhawk: The Temple of The Elemental Evil вызвал настоящий ажиотаж в рядах поклонников ролевых игр. По своей сути игра является хардкорным ролевиком, каких не было. Это, возможно, первая игра, которая будет следовать по правилам самой, наверное, старой вариации для D&D — Greyhawk.

Анонс просто изобилует обещаниями, которые распускает любой разработчик, чтоб привлечь внимание к своему проекту, — чаще всего такие игры оказываются дешевкой. Тут другая ситуация: "за разработку взялась Troika Games", "игра по такой лицензии просто не может не получиться", "они обязались следовать канонам досконально" — вот те факты, которые просто обязаны привести проект на верхушку продаж. Если Troika каким-нибудь странным делом сумеет обмануть саму себя и выбросить на рынок кривую и бездарную поделку — билет до Сибири ей придется самой покупать.

Первые шокирующие пресс-релизы, конечно, о сюжете. Сама история, занимающая около восьмидесяти часов игропроцесса, обещает быть более чем занимательной. Практически все квесты будут решаться многими путями, причем не все из них побочные. Да, сюжетную линию по многочисленным клятвам можно будет "сломать" не в одном месте и в итоге получить около двух десятков концовок! Вы уже ждете эту игру?

Мир обещают воссоздать огромный, и, что есть самое важное, полностью по многостраничным талмудам, посвященным D&D. Здесь будет все: гигантские донжены, внушительные города, необъятные по своим размерам леса и пустоши. В местах, где людям жить противопоказано, будет водиться невиданное разнообразие нечисти, как и в любой другой РПГ. Продираться же сквозь глушь лесов нам придется командой в пять человек, кроме того, маги смогут призывать себе на помощь существ — их обещают около 30-40 штук. Многообразие оружия, доспехов, зелий и прочей надобности прилагается. Об общей классификации, древах умений, магических школах говорить разве стоит? Оговорюсь только, что максимальным уровнем для каждого протагониста станет десятый.

Чем разработчики действительно гордятся, так это простым-и-интуитивным интерфейсом. Обещается цельный и взаимный комок команд — каждое действо будет подробно описываться в текстовом окне панели управления. В нем вы найдете описание почти любого аспекта содеянного.





Графика в такой игре чуть ли не последнее, на что нужно обращать внимание. Однако стоит заметить, что наследия скупого движка Arcanum тут нет и в помине. Реки под прямым углом поворачивать отказываются, движок теперь лишен способности перегружать самого себя. Красивые эффекты от заклинаний, красивая проработка окружения, неплохие фигурки персонажей — изысков не обещают, разработчики старательно обходят вопрос о графическом превосходстве над остальными проектами.

У игры все же будет один недостаток: она, скажем так, не для всех. Многие кинут ее на первом же подземелье, многие возненавидят ее за переусложненность игрового процесса, многие посетуют на неприкрытое неуважение к игроку, многие потеряют голову в бесконечных лабиринтах статистик.

Хардкор — это именно то слово, которое послужит пропуском в рай для адептов истинной ролевой механики, и гильотиной — для не посвященных.

P. S Не запутайтесь: еще совсем недавно игра называлась Greyhawk: The Temple of Elemental Evil.

Бойченко "Dwarf" Дмитрий,
dwarf_bds@list.ru



Игра: XIII (Demo-Version). Размер демки: 83 Мб
Ссылки: http://www.playground.ru/download/?mirror=3698 или http://3dgamers.planetmirror.com/pub/3dgamers/games/xiii/xiii_uk_demo.zip.
Жанр: шпионский экшен от первого лица
Сайт игры: http://www.xiii-thegame.com/uk/home.php
Разработчик и издатель: Ubi Soft Montreal (www.ubi.com)
Минимальные системные требования: P3-800 MHz, 128 Mb, RAM, 32 Mb DirectX 9.0 Compatible Video Card, 130 Mb HDD Free Space (для демо-версии), Windows 9x/Me/2k/XP, Keyboard, Mouse.
Рекомендуемые системные требования: P4-1200, 256 Mb RAM, 64 Mb DirectX 9.0 Compatible Video Card, 180 Mb HDD Free Space, Windows 9x/Me/2k/XP, Keyboard, Mouse.
Мультиплейер: в демо-версии отсутствует.
Дата выхода полной версии: осень 2003
Предварительные оценки: Графика: [9.5/10] Звук: [8/10]
Оригинальность: [8.5/10] Игровой интерес: [8.5/10] Общая: [8.5/10]

В случае с XIII я впервые за всю историю своей игрообозревательской деятельности испытал острую словесную недостаточность... Нет слов — одни эмоции. Причем только положительные. О том, что от Ubi Soft следует ожидать как минимум шедевр, знали многие. Однако я со свойственной мне упрямостью не очень-то верил, но после того, как посмотрел демо-версию, и сам в том убедился.



Сюжет

Небольшой домик на берегу моря. Тринадцатый открывает глаза и... ничего не может понять. Это амнезия. Из соседней комнаты доносится приятный женский голос. Судя по всему она разговаривает по телефону. Из разговора Тринадцатый узнает, что ее зовут Janet. Она говорит, что подобрала какого-то мужчину на берегу, он был сильно изранен и ничего не может вспомнить, а она собирается отвезти его к доктору. Закончив разговор, девушка подходит к Тринадцатому, интересуется его самочувствием и сообщает о том, что обнаружила в его кармане ключ от банковской ячейки. Неожиданно в дом врывается банда вооруженных головорезов и безжалостно расстреливает ни в чем не повинную девушку. Тринадцатый встает с койки, хватает нож и швыряет его в голову одного из бандитов. После этого он узнает, что этим людям любой ценой необходимо достать тот самый ключ? Наверное, там находится что-то важное. Через мгновение герой замечает уплывающего на моторной лодке человека, которого бандиты называли Мангустом. В голове вертится множество информации, но попытки что-либо вспомнить оказались тщетны. Он подбирает с трупа убитого бандита автомат и... начинается игра.

Впрочем, погодите, об этом мы поговорим позже. Вам наверняка будет интересно узнать причину всего происходящего. Дело в том, что Мангуст — злобный террорист, организовавший убийство президента таким образом, чтобы сделать Тринадцатого козлом отпущения. Он пытается бежать. Внезапно его настигает пуля преследователей, герой падает в воду, ничего не понимая, а когда приходит в себя, оказывается в незнакомом месте. Тем, что находится в банковской ячейке, герой легко может доказать свою невиновность. А такое странное имя ему дали из-за татуировки на плече. Он не помнит своего имени — 13 станет его временным псевдонимом. А теперь о впечатлениях от игры.



Комиксоид

Первое, что заставляет обратить на себя внимание — безусловно, графика. Если описать картинку на экране в двух словах, то получится что-то вроде "Отпад! Улет!". Нет, правда, созерцать мультяшную графику в трехмерном шутере от первого лица — по меньшей мере, непривычно, но в то же время качество картинки превосходно. Никогда бы не подумал, что путем скрещивания движка Unreal Warfare с консольной технологией Cell-Shading можно получить такое великолепие. При этом системные требования весьма и весьма щадящие.

Поразительно, но в игре (по крайней мере, ее демо-версии) вы не встретите ни одного спецэффекта. Все заменяют всплывающие надписи. Кинули гранату — вместо эффекта взрыва видите надпись "BAOOMM!". Метнули осколок стекла и попали в стену — "BzdinK!". Знаете, после поднадоевших красот Postal 2, Splinter Cell, Unreal 2 это выглядит гораздо более примечательным.

Еще один интересный момент: все ваши удачные выстрелы (Headshot-ы и некоторые случайно выбираемые игрой) показываются в картинках в левом верхнем углу экрана. Самое удивительное в этих всплывающих картинках — честность. Допустим, вы метко попали из арбалета в голову неприятеля — на картинках честным образом отображается, в какую именно часть головы попала стрела. Аналогичным образом (только не в картинках, а посредством анимированных мини-окон) отображаются скриптовые сценки, происходящие в других частях уровня, но без вашего непосредственного участия.

Единственное, что не вызывает чувства щенячьего восторга — анимация. Ничего особенного. Движения персонажей особой плавностью не выделяются. Неплохо смотрятся мультяшные модели реально существующих образцов оружия. Красиво бьются стекла, ломаются решетки на вентиляционных шахтах. Своеобразным образом отображается траектория полета метательных ножей и осколков стекол. Присутствует даже небольшая доля реализма. Так, например, после того, как герой вылезет из-под воды, первое время картинка на экране будет размытой.



Относительно физики ничего сказать не могу. С одной стороны, это Unreal Warfare и технология Karma, с другой — это стоящий на горе солдат, который после своей смерти и нескольких переигровок миссии падал абсолютно одинаково. А вот персонажи, находящиеся на одной высоте с игроком, падают по-разному, в зависимости от того, с какого оружия вы стреляли, с какого расстояния и в какую часть тела.



Голоса персонажам подарили отличные, звуковые эффекты от выстрелов, взрывов, предсмертные крики неприятеля и пр. звучат вполне правдоподобно. Что уж там говорить о музыке, которую очень хочется слушать вне игры.

Splinter Cell + IGI?

Нет, это не совсем так, хотя схожие элементы все же присутствуют. Смотрите сами.

Демо-версия содержит всего лишь два коротких уровня, проходящихся минут за двадцать-двадцать пять. Соглашусь, для полного кайфа этого мало, но вполне достаточно, чтобы оценить всю мощь грядущего шедевра. Игровой процесс практически ничем не отличается от аналогов, но и здесь есть некоторые интересные особенности. Те две миссии, которые представлены для прохождения в демо-версии, совершенно не похожи друг на друга как по внешнему виду, так и по тактике прохождения. В одной необходимо быстро нестись к точке назначения, отстреливая неприятелей и уклоняясь от вертолета, а во второй тщательно обдумывать каждый шаг, действовать тихо и осторожно. А в полной версии обещают, что каждая миссия будет своеобразной и неповторимой.

Что касается оружия, в XIII присутствую такие образцы, которые даже не снились создателям большинства шутеров от первого лица. Примеры? Пожалуйста! Осколки стекла. Где вам дозволено метать осколки стекла, как сурикены? Однако, если вы думаете, что можно будет разбивать стекла и собирать осколки в огромных количествах, то вы ошибаетесь: нужные вам стекляшки валяются в определенных местах и не в таких количествах, как хотелось бы. Или, к примеру, бутылки. Их везде хватает — местные охранники очень любят спиртное. Хватаете ее, тихо подкрадываетесь к неприятелю и разбиваете бутылку об его голову. Вообще оружия в игре будет много. В демо-версии доступен пистолет, револьвер, автомат Калашникова, M16, снайперский арбалет, метательные ножи, гранаты и вышеупомянутые стекляшки и бутылки. Радует наличие зон ранения, хотя их всего две — голова и все остальное (это, конечно, не Soldier of Fortune и не система GHOUL). Радует и то, что противники, наконец, перестали умирать от попадания в оружие.

Тринадцатый очень любит баловаться со всякими компьютерами, камерами наблюдения, высокотехнологичными гаджетами. Однако, в отличие от Splinter Cell и его главного героя Сэма Фишера, Тринадцатый не настолько силен, чтобы таскать на своих плечах трупы убитых врагов. Кроме того, Тринадцатый не умеет ползать по трубам, зависать в шпагате между стенами. Зато он не против шумных пушек, не против использования гранат, он предпочитает сразу устранять неприятелей. Ничто не мешает XIII быть самим собой.

Претензии

Однако есть у демо-версии XIII и недостатки. Например, сложность. Невольно напрашивается вопрос: пробовали ли разработчики сами играть в свое детище? Я крайне сомневаюсь, что первые десять ваших попыток пройти второй уровень демо-версии "Military Base" окажутся успешными. Нет, дело вовсе не в мудреных головоломках — дело в противниках. Если на открытых пространствах первого уровня пули, выпущенные из оружия неприятеля, иногда не будут в вас попадать, то в длинных узких коридорах второго они всегда бьют точно в цель. Надеюсь, что в финальном релизе с этим что-то сделают.

Искусственный интеллект весьма неплох: противники не лезут на рожон, грамотно выбирают позиции для ведения огня, иногда действуют сообща. Но все они имеют привычку цепляться за всякие выступы и углы. Бывает, вражина зацепиться рукой за угол и упорно продолжает маршировать на месте. Здесь вам ничего не остается, как тренировать меткость.

Еще один вопрос — сохранения. В демо-версии сохраняться нельзя, и есть основания полагать, что этого нельзя будет делать и в полной версии. А это способно снизить оценку игры после релиза балла на два, если не на три. Разработчики, задумайтесь!

Требуем продолжения банкета!

У XIII есть вполне оригинальный для шутера сюжет, имеется в наличии множество средств для устранения неприятелей, присутствуют оригинальные и разнообразные миссии. Кроме того, XIII располагает великолепной мультяшной графикой и добротным саундтреком. А это значит у него есть полное право на некоторый кусок места на вашем жестком диске и заслуживает как минимум нескольких дней игры. Но не стоит забывать, что это всего лишь демо-версия, и до релиза все может измениться, причем наверняка только в лучшую сторону. Тогда, ого-го, аж страшно подумать — нам обещают более 35 разноплановых уровней, около 30 видов оружия, множество умных (будем надеяться) противников и мультиплейер по локальной сети, Интернету и в режиме Split-Screen. Выйти игра должна этой осенью, переносов даты релиза не ожидается. А пока играем в демо-версию.

Кстати, на закончившейся 29 августа в Лондоне выставке ECTS 2003 больше всего призов увезла с собой компания Ubi Soft, в том числе и приз за игру XIII в номинации "Лучшая консольная игра-шоу".

Roll, roll_zv@tut.by

виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 234-44-76, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13. Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

E-mail: vr@nestor.minsk.by. За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора.

Шеф-редактор Марина Бирюкова. Компьютерная верстка Александра Воронецкого.

Подписано в печать 4.09.2003 г. в 18.00. Тираж 23 230 экз. Цена договорная. Отпечатано с диапозитивов заказчика в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, Минск, пр-т Ф. Скорины, 79. Заказ № 4569.